NINTENDO 64 • SATURN • COIN-OP

MEGA CONSOLE

MARZO 1998
ANNO 5
L. 6.500
GRUPPO FUTURA®
MEGA CONSOLE NUMERO 46
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO



PANZER DRAGOON RPG

IL SATURN PADRONE DEI GIOCHI DI RUOLO!

FIGHTERS DESTINY

IL MIGLIOR PICCHIADURO PER N64!

ISSN 1126-3660
9 771126 366004 80003

SU QUESTO NUMERO:

NINTENDO 64: NBA IN THE ZONE 98 - BIO FREAKS - QUAKE - BOMBERMAN HERO - JEST

SATURN: WINTER HEAT - VANDAL HEARTS - DRAGON FORCE 2 - SLAYER ROYAL - NOON



Un grande gioco.
Veloce. Pericolosamente veloce.
ONE
È un uomo. Il suo braccio può scattare, attaccare, lottare, sparare, uccidere! Seguilo! Condividi le sue lotte all'interno di cinque grandiosi scenari: i suoi Mondi.
UNA QUESTIONE DI VITA O DI MORTE! RIUSCIRAI A TENER TESTA ALLA FURIA?
Un Uomo, Una Soluzione, Uno Stato D'Animo
BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO
TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214
Co-Developed by
VISUAL CONCEPTS
ASC GAMES
PlayStation
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
www.bmginteractive.com

Area Nord
Angolo via Cellini, 2
20129 Milano
Infotel (02)5514246
Fax (02)54103805

Area Sud
4° tr. Limitone arzano,38/e
80144 Napoli
Infotel (081)5736930
Fax (081)5737003

MAGEXA®

VIDEOGAMES & ACCESSORY

SONY PlayStation · NINTENDO64 · SEGA SATURN · ACTION SET MAGEXA



NEGOZI CONVENZIONATI MAGEXA TEAM GAMES

LOMBARDIA - MILANO CITTA' E PROVINCIA
-CRAZY GAMES SALOON: C/so XXII Marzo, 9 Milano T 167/273992

CAMPANIA - NAPOLI CITTA'
-GIOCAMONDO: via Maddalena, 26 Napoli T 081/5547087
-GIOCAMONDO: via Duomo, 290/G Napoli T 081/5547087
-L'ALTROMONDO 1: v. Soprammuro, 82 Napoli (fronte Circumvesuviana) T 081/269319
-L' ALTROMONDO 2: via Padre E. Gaetano,37 Napoli T 081/7544112
-PUNTO GIOCO: via del Cassano, 163 Napoli T 081/7363006
-IL MONELLO: via Volpicella, 501 Napoli T 081/5965097

PROVINCIA di NAPOLI
-QUI QUO QUA' GAMES: via Don G. Gaudiero, 22/a Afragola NA T 081/8692358
-THE DOLL: via M. Stanzione, 164 Frattamaggiore NA T 081/5054330
-GIOCATTOLERIA MA-PA: cso Europa, 105 Villaricca NA T 081/5068498
-VIDEOMANIA: via La Rocca, 8 Nola NA T 081/5286268
-GIOCHI DEL 2000: via A. Pecchi, 107 Arzano NA T 081/5731201
-BASE PC SAT: via Naz.le delle Puglie,176/A Casoria NA T 081/5846247
-ROAN GAMES: via G. Matteotti,21 Acerra NA T 081/7316655
-TOYS & VIDEOGAMES: Via M.vo Licola Patria,46 Pozzuoli NA T 081/8042029
-VIDEOGAMES PUGLIESE: C/so Umberto, 146 Monte di Procida NA T 081/8681103
-IL REGALONE: Via F. D' Aragona, 16 Somma Vesuviana NA T 081/5736818
-PEG COMPUTER: Via Pacinotti, 31 Casavatore NA T 081/7380187
-PEN' VIDEOGAMES: C/so Umberto, 59 Marano NA T 081/5862274
-PROGETTO 2000: C/so Italia,157 Piano di Sorrento NA T 081/8787369

SALERNO CITTA' E PROVINCIA
-EDEN dei BIMBI: via Posidonia, 143 Salerno T 089/757398
-L'ISOLA del TESORO: via Talamo, 13 Cava dei Tirreni SA T 089/468427
-VIDEOMUSIC CITY: Via Domodossola, 31 Battipaglia SA T 0828/300541

BENEVENTO CITTA' E PROVINCIA
-EURO BAZAR & C: via Torretta14 Benevento T 0824/314017
-EURO BAZAR & C: vl Mellusi, 30 Benevento T 0824/312856
-ALOIS GAMES: via Municipio, 1 Limatola BN T 0823/481431
-GAMBUTI GAMES: Via C.P. Telesino,61 Telese Terme BN T 0824/976544

PROVINCIA DI CASERTA
-L'AQUILONE: via Appia Antica (ad. p.zza Umberto I° - S. Maria a Vico CE T 0823/758422
-GIOCART: via Napoli, 182 Maddaloni CE T 0823/406295
-FUTURE GAMES: via Naz. Appia, 28 S. Tammaro CE T 0823/793987
-PORTOBELLO GAMES: Via Campo dei Fiori, 1 S. Marcellino CE T 081/8122735

MOLISE - CAMPOBASSO CITTA' E PROVINCIA
-VIOLA GAMES: Via Roma, 42 Campobasso T 0874/92433

BASILICATA - POTENZA CITTA' E PROVINCIA
-VIDEOGAMES PISTONE: Via Di Giulia (Centro Comm.le) PZ T 0971/444186

PUGLIA - BARI CITTA' E PROVINCIA
-GIOCAMONDO: via Amendola, 166/a Bari T 081/5547087
-ARCOBALENO GAMES: Via De Giosa, 81 Bari T 080/5247255
-E.T.S. ELETTRONICA: Via Pendio Misericordia, 42 Bisceglie BA T 080/8753758
-SCHENA GAMES: Via Egnazia, 66 Fasano BA T 080/714177
-LOPS: C/so Cavour, 15 Corato BA T 080/8724726
-PARCO dei BIMBI: Via XX Settembre, 20 Molfetta BA T 080/3974082
-SASVA SRL: Via Appia, 169 Brindisi T 0831/583000
-LA PIRAMIDE: Via Mons. G. Palma, 77/81 Ostuni BR T 0831/339348
-AUDIO & VIDEO D.J.: Via Brindisi, 207 S. Pietro Vernotico BR T 0831/671947
-FRISBY: C/so Garibaldi, 41 Foggia T 0881/709840
-BIROK GAMES: Via Marconi, 14/16 San Severo FG
-THE KING OF GAMES: Via Duca degli Abruzzi Taranto T 099/8805692
-VIDEO CLUB CRISPINO: P/zza Libertà, 11 Crispiano TA T 099/612668
-TECNOUFFICIO: P/zza Giovanni XXIII, 10 Gallipoli LE T 0833/263132
-VIDEOMANIA: V/le Dell' Università Lecce T 0832/300135

TARANTO CITTA' E PROVINCIA
-PROGETTI INFORMATICI s.r.l.: T 099/7350602

CALABRIA - COSENZA CITTA' E PROVINCIA
-FANTASY di Pacenza: via Caloprese, 117 Cosenza T 0984/37296
-FANTASY di Pacenza: via Papa Giov. XXIII Castrolibero CS T 0984/851763

SARDEGNA
CAGLIARI CITTA' E PROVINCIA
-MAGIK GAMES: Via Corsica (I Portici) Iglesias CA T 0781/31410

TUTTI I NOMI E I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

SONO APERTE LE ISCRIZIONI PER LE CONVENZIONI MAGEXA TEAM GAMES '98

MAGEXA GROUP s.r.l. - CASH & CARRY - eMail:magexa@tin.it

MEGA sommario







Nintendo 64











Saturn









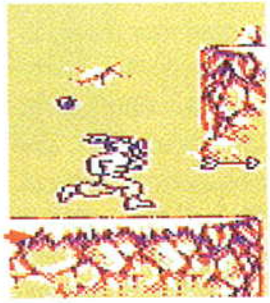




Super Nes



Gameboy



Rubriche







MEGA CONSOLE

N. 46 Marzo 1998

Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento editoriale: Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin
Tel. 02/66526286

GRUPPO FUTURA

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: SO.DI.P., casella postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 00269274

Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Gruppo Futura è un marchio registrato Grupo Editoriale Futura s.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie, disegni non si restituiscono anche se non pubblicati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva da parte dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni.
Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:

CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

"IL NOSTRO PAESE È IL PAESE DEI KAMI, E KAMI È LO SPIRITO. TUTTO NELLA NATURA ENTRA NELL'ESISTENZA A CAUSA DELLO SPIRITO. SENZA KAMI NON PUÒ ESSERVI SPIRITUALITÀ"

(SHINTOO THE KAMI WAY, 87)

Il passaggio ad un nuovo sistema è un po' come un trasloco. Si muovono le proprie emozioni verso nuovi lidi. Certo ci si può anche chiudere, fermarsi e così facendo assaporare i piaceri di una vita tranquilla. Gustare qualcosa di stabile. Non sempre si ha voglia di buttare via tutto, di cambiare qualcosa che magari non abbiamo sfruttato o che, nonostante il passare del tempo, risulta ancora attraente. Si rimane così nella propria cameretta a riflettere, a guardare lo specchio, con il rumore dei martinetti idraulici, dei carrelli elevatori che muovono i mobili dai piani superiori. Tutto ci passa davanti e la cosa tutto sommato ci infastidisce, però è sempre meglio dare un occhio. Vedere cosa accade, non spiare nella cucina del vicino, ma almeno assicurarsi che dopo la camera in "arable" del nostro coinquilino i garzoni non comincino a portarci via il letto, la camera, il salotto, la toilette... E questo perché noi siamo troppo impegnati a ciucciarci una mozzarella. Bisogna tenere gli occhi aperti, divertirsi finché ci si riesce, non sforzarsi di capire le scelte degli altri ma accettarle facendo, se è il caso, un bell'esame di coscienza. Vero, falso, vere, vero, vero... Uhm... Solitamente dopo 3 "Vero" c'è sempre un "Falso"... Massì, fidiamoci ancora della monetina. I casini si innescano quando ci sono 3 risposte o più. In questi casi infatti saltano fuori dei veri e propri gironi degni del campionato del mondo! Poco male, in fondo si può sempre sperare che l'arbitro ci conceda un po' di recupero.

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Solo per i tuoi occhi...

L'IMPERATORE CHOOPA CHOOPA

A cura di Emanuele Besciani

Caro Shogun,
ho notato come il dibattito "Mio Vs Tuo" sia sempre di attualità nonostante più volte si sia discusso di quanto questo darsi addosso sia inutile. Personalmente non credo sia una questione di sistemi, quanto piuttosto di qualcosa di radicato nel nostro essere. Quante volte il "Mio Vs Tuo" è stato oggetto di discussioni sotto le docce, dopo le partite di calcio. Io ce l'ho più bello del tuo, ci si diceva, riferendosi allo shampoo. E' una cosa innata. Penso che sia la dimostrazione evidente di come pochi vivono il videogiocare come un passatempo, quanto invece come competizione, come esibizione di qualcosa. Mostrare l'ultimo video gioco per la propria console all'amico che possiede un PC 386 a 16 Mhz provoca a stessa emozione di spalancare il proprio impermeabile davanti alla nonnina decrepita nel bel mezzo di un parco. Esibizione, fame di successo, sete di Nescafè. Questo è quello che si annida veramente sotto la scorza del videogiocatore. Un'ulteriore dimostrazione potrebbe essere l'importanza che ha l'apparenza del gioco rispetto alla sostanza. Quanti giochi veramente belli vendono poco perché non sono appariscenti come altri? Porto l'esempio di Fighting Force perché se ne è parlato tempo addietro su un numero di Super. Dietro ad un'apparenza brillante ed efficace si nasconde, come da voi evidenziato, un gioco che non è niente di speciale. Che non rinnova nulla. Che è financo noioso. Eppure avrà successo. Come la serie Fifa. Perché vende il nome, vende l'hype. E la gente lo compra per dire "io ce l'ho", per esibirlo. Automaticamente, l'apparire all'orizzonte di un sistema che o si possiede, e che magari mette in mostra muscoli e giochi validi, porta all'invidia, alle osservazioni fuori posto, alle denigrazioni di tutto ciò che di negativo ci può essere. Ecco perché il "Mio Vs Tuo" sarà sempre attuale. Perché l'invidia non muore mai, al contrario dei sistemi videoludici. Vuoi sapere la mia opinione sul duello PlayStation Vs Nintendo 64? Attualmente il miglior sistema in circolazione, quello che offre i giochi migliori e più divertenti, quello che veramente può ancora spaccare il mondo e che meriterebbe l'acquisto è il Super Nes a 16 bit. La guerra fra i due sistemi sopra citati infatti è ancora in corso e sono sicuro che l'N64 riguadagnerà entro la fine dell'anno la fiducia smarrita ed avrà titoli in aperta competizione con la miglior produzione per PSX. Decidere adesso quale dei due sistemi è il migliore è assolutamente impossibile, visti gli ampi margini di miglioramento del Nintendo 64. Certo, adesso PSX spacca ma i suoi margini di miglioramento non sono ampi come quelli del mostro Nintendo. Se poi vogliamo vederla con un po' di filosofia la migliore macchina da gioco sul mercato... Non c'è ancora. Non sarà neppure la prossima e nemmeno la seguente... Voi che dite? Forse, se proprio vogliamo, direi che è il momento di chiedersi quale è meno peggio fra PSX e N64. Io non voglio. Sayoonara.

L'esibizione non è sempre un fatto causato dalle intenzioni di un singolo. Non si tratta solo di amici che vogliono farsi ganzi; spesso sono gli stessi possessori di sistemi "inferiori" o datati che, vuoi un po' per curiosità, un po' per cimentarsi con qualcosa di recente (non mi pare il caso di usare il termine "nuovo") pungolano l'amico per farsi trasportare nel 21esimo secolo. Il "farsi grandi" è concetto effimero, che ha senso solo se ci si trova a fianco di una persona ugualmente vuota. E poi grandi per che cosa, per aver tirato fuori il grano per comprarsi un nuovo giocattolino? Non mi sembra che sia un grande dimostrazione di superiorità aprire il portafoglio, tirare fuori un mazzetto di banconote e poi andare in giro sventolando ai quattro venti il possesso di una nuova macchina. Capisco se i giochi ce li programmassimo noi, però così... Inoltre è bene ricordare che, nonostante la spesa sostenuta, non è detto che si riesca effettivamente a stupire. Certo, all'inizio la grafica abbaglia, i poligoni e gli effetti di luce aumentano la salivazione ben oltre i livelli di guardia ma poi, se una volta che giochi ti accorgi che il titolo che hai fra le mani non è altro che il solito clone, del solito gioco, che ti spupazzi da anni su una macchina più vecchia e per il quale hai speso un decimo della cifra... Beh, non so chi corre il rischio di rimanere basito. "Già visto..." o, peggio ancora, "Ai miei tempi c'era di meglio", ecco cosa potrebbe risponderti la vecchietta. Personalmente non amo fare di tuta l'erba un fascio, preferisco andare da Burghy e mettermi a sputazzare gli involucri delle cannucce a mo' di cerbottana (non sono mai stato un amante del giardinaggio). Non penso che tutti i videogiocatori siano solo degli esibizionisti. Sicuramente ci sarà qualche caso ma, per dovere di cronaca e per la



buona pace dei TG e della stampa italiota, è bene precisare che giocare al Game Boy non comporta alcun atto di libidine. Lo ribadisco: la struttura e la meccanica di gioco sono importanti ed è anche corretto che pure l'occhio abbia la sua parte (soprattutto se la faccia ha fatto una rapina). Al giorno d'oggi tutti gli elementi devono essere spinti al massimo. Grafica e giocabilità non possono essere scissi. Bisogna che ci siano entrambi per avere dei prodotti validi. Come si dice sempre: "Una buona struttura è preferibile ad una tonnellata di filmetti e poligoni che si muovono fluidamente sullo schermo". Detto ciò si tratta del minore dei mali. Tu hai fatto l'esempio di Fighting Force. I nostri esperti l'hanno liquidato come un prodotto semplicistico. Gli è stato affibbiato un bel 75. La punizione è stata inferta e puoi stare tranquillo che, vista la quantità di prodotti disponibili oggigiorno, non saranno molti ad accettare questo tipo di compromessi. Non è detto che il gioco avrà successo. Il mondo è bello perché vario: Super e Mega non sono le uniche riviste della Terra. Sicuramente ci sarà gente che la pensa in modo diverso da noi. Ovviamente il discorso non si limita a questo caso, è solo un esempio. In fondo come giudicare i titoli che non offrono nulla se non una cosmesi migliorata? Personalmente ritengo ancora che l'elemento primario e fondamentale sia da ricercarsi nella struttura, il che però non deve prescindere dalla presenza di una veste grafica a passo coi tempi. Con questi presupposti lo scontro N64 vs PSX può essere condotto tranquillamente. Il futuro è indubbiamente importante ma anche le condizioni e le postazioni acquisite nel presente hanno il loro peso. Non penso che sia per forza necessario aspettare il termine di un'era per designare un vincitore. Al tempo dei 16 bit PC Engine, MD e Snes l'hanno fatta da padroni e, parlando con i rappresentanti dei rispettivi gruppi, ti accorgi che questi signori danno ben poco peso ai dati di vendita o alle specifiche, preoccupandosi più che altro di sbatterti in faccia le killer application che hanno fatto la storia dei loro sistemi. PSX ha una storia e un seguito perché ha giochi di qualità, dei veri e propri must buy cosa che, al momento, manca in casa Nintendo. Sicuramente il 64 bit della grande "N" ha grossi margini di miglioramento, il problema è che fino ad ora non ha fatto vedere un granché. Il tempo comincia a stringere. Adesso PSX spacca. In futuro potrebbe essere l'N64, ma chi ci assicura che Nintendo non abbia sbagliato tutto? Il mercato non è certo in mano loro. Sony ha vinto questo round e per il prossimo i diretti antagonisti (Katana in testa) si preannunciano dannatamente potenti. Nintendo corre il rischio di perdere anche quella leadership tecnica che finora l'ha tenuto a galla e, contando che non possono permettersi il lusso di lanciare una nuova macchina a 128 bit in tempi brevi, permettimi di considerare la situazione un pochino preoccupante.

Uno per tutti...

LARA? NO, GRAZIE

A cura di Deidda Michele

Cara Mega redazione, sono un baldanzoso giovinotto che da poco ha fatto il grande passo acquistando il Nintendo 64. Prima di avviarmi nel discorso vorrei farvi i complimenti e dirvi che non rimango mai



deluso dalle vostre recensioni. Benissimo, per più di due anni ho posseduto la PSX. Ho avuto una miriade di giochi e tutti i tipi di accessori che si possono immaginare. Ho trovato tantissimi giochi che erano una c****a, mentre altri mi hanno fatto molto divertire. Ero informato su tutto il mercato riguardante la Play, ero un vero e proprio secchione per quel che riguarda i videogiochi. Ebbene sappiate che l'unico gioco che non sono mai riuscito ad apprezzare e che, invero, ho sempre odiato con tutte le mie forze, e che odio tuttora, è il pluridecorato Tomb Raider. E' inutile che mi deridiate che mi lanciate contro le mazzine, che mi odiate; a me TR fa proprio schifo!!! Avanti ditemi una cosa, una sola qualità positiva di sittale gioco. Ah, si, le animazioni... Basta, il resto è puro schifo. Bellina anche la trama (che non sto ad esporvi perché tanto la sanno tutti) ma il resto cicca. Quando per la prima volta ho giocato a TR, i miei amici mi hanno detto: "E' bellissimo, ha una grafica spettacolare, è fluidissimo, tutti i giornali ne parlano bene" e io, speranzoso, l'ho provato. Mi è bastata la prima scena, quella dentro la grotta, per capire che il titolo non era di mio gradimento. Solo perché la protagonista ha due tette grandi come due meloni (oltretutto è un errore perché dovevano essere più piccole) i programmatori si credono di poter sbancare il mercato. Figuratevi poi cosa posso pensare del secondo episodio della saga... Ora però sono felice. Ora possiedo un Nintendo 64 e mi basta Mario 64 per battere Tomb Raider. Nonostante ciò però i miei amici, che possiedono ancora la Play, si difendono dicendo che il Nintendo fa schifo. Che, nonostante abbia 64 bit, non supera la grafica della Play (falsissimo) e che ci sono pochi giochi. Bene, io ho citato l'esempio di Tomb Raider paragonato al Nintendo 64 e più precisamente a Mario 64 che, detto fra noi, a Lara Croft la fa a pezzi. E per tutti quei beoti che credono in quelle cose che credono i miei amici (quando dicono che la PSX supera il Nintendo 64) ribatto dicendo che tempo un anno e la Nintendo alla Sony gli fa un c***o così! Grazie...

Mi spiace se a te piacciono le tette piccole, se preferisci un idraulico italiota ad una balda pulzella in tanga. Certo, è divertente vedere un omino vestito con un bel tutone rosso che balzella per lo schermo ed aiutarlo a frugare un po' ovunque, persino nel suo enorme nasone poligonale (che però è un errore, doveva essere più piccolo). Detto ciò, della vasta produzione ludica disponibile su Sony, TR non è che uno degli esponenti, di primo piano magari, ma comunque sempre uno dei tanti. Esistono molti alti prodotti di qualità e limitare l'analisi delle due macchine a questo caso mi sembra un tantiniello riduttivo. E' logico che i tuoi amici che possiedono ancora la Play si difendano. Certo, Nintendo non fa schifo, è una buona console ma al momento non sta spopolando. Il software uscito è sullo scarso andante; grazie al cielo ci sono dei buoni titoli ma, come ho già avuto modo di dire più di una volta, il parco software per il 32 bit Sony vanta una qualità nettamente superiore. Spero che non te la prenderai ma, effettivamente, molti titoli del Nintendo 64 hanno una grafica piuttosto grezza e con evidenti limiti e lacune. I giochi disponibili sono un po' pochi e ci sono ancora diversi generi che, non solo non hanno trovato un loro paradigma, ma dove proprio i titoli validi latitano. Non so quale sarà la situazione del mercato fra un anno. Forse rimarrà tutto così o magari sarà come hai detto tu. Potrebbero anche arrivare dei nuovi contendenti ma questo non ci è dato saperlo. Ciò che abbiamo di tangibile sono i giochi con cui ci trastulliamo ogni giorno e, in questo campo, mi sembra che la situazione non deponga certo a tuo vantaggio.

Più umano, più vero...

UN VIDEOGIOCO SINCERO

A cura di Raffaele Cinquegrana

Buonasera, Shogun del buio, sono le ore 17:00 e, seduto sulla rete della branda della caserma di Portogruaro (VE), mi accingo a scriverti un'altra missiva. Ancora?!?! Beh, qui non ho molto da fare e poi oggi è Domenica e sono in servizio, quindi fai un po' tu! Voglio però abbandonare il tono polemico dello scorso papiro per abbracciare un tema un po' più delicato e simpatico, ovvero: Ragazze Vs Videogiochi. E' da tanto che non leggo la lettera di una ragazza su Mega e, per questo, voglio rendervi partecipe dei miei pensieri al riguardo, lungi dall'essere però un loro portavoce. Dovete sapere che ho una ragazza (anzi, la possiedo, perché è solo mia) da parecchio tempo e, essendo io un videogiocatore convinto, ella deve, volente o nolente, sopportare la mia ardente passione. Mi ritengo però parecchio fortunato in quanto anche a lei piace videogiocare. Ma quali sono i titoli che preferisce? I giochi di guida li odia perché, dice, le fanno venire il mal di testa però adora i Puzzle Game, Puzzle Bobble in primis. Capisco, ci sono i draghetti tenerissimi a fare da sfondo, però cosa mi dite di Tetris, altro titolo supergettonato da tutto il gentil sesso? C'è anche un episodio curioso nella storia della mia Vale' (questo è il suo nome): mentre giocava a Rampage World Tour, la gentil donna si divertiva di più a mangiare la gente per strada che ad abbattere i palazzi. Incredibile vero? Quale sadismo si nasconde dietro a questa ragazza non è dato saperlo anche perché, nel momento di uccidere il T-Rex in Tomb Raider, non fa altro che dirmi "Poverino, perché lo devi ammazzare?" Valeria mi ripete spesso che i giochi nuovi sono sovente complicatissimi, con una marea di tasti da schiacciare tanto da non capirci niente. In effetti ha ragione, la complessità dei giochi a volte raggiunge livelli assurdi, incompatibili con le abilità di qualsiasi principiante. Ogni tanto ci si dimentica che l'immediatezza di un gioco rappresenta una parte considerevole della giocabilità. Per questo mi chiedo perché in Sonic R il controllo del personaggio è stato reso così ostico? Beh, sta di fatto che sarà un altro gioco incompatibile con Valeria. Però, altro fatto interessante, è che la mia stravede per Guardian Heroes, che ha finito più volte senza il mio aiuto! Per intenderci GH non è proprio il più immediato dei giochi (anzi, in alcuni frangenti è proprio un casino pazzesco!) eppure lo adora. Altro fattore per la riuscita di un gioco è allora l'ambientazione, lo scenario: più è accattivante il background, più il prodotto interessa e un fantasy come quello non può non piacere! Cosa ne pensate? Dal punto di vista di Valeria, credo si possa intuire come il modo dei videogiochi diventi sempre più per chi di videogiochi se ne intende tralasciando il fatto che un buon titolo è anche quello che giochi per rilassarti. Accendi e vai, senza troppi problemi di tipo strategico e menate assortite. Chi lo sa, forse Lost World per Saturn, malgrado il vostro voto, verrà apprezzato proprio per questa sua caratteristica di "giochino e niente più". Non si può mai indovinare quale decisione prenderà il pubblico. Certo, noi esperti esigiamo sempre di più ma non bisogna dimenticare che esistono anche i meno esperti e, da non trascurare mai, un pubblico di ragazzini alle prime armi. "Fai un quarto di giro e premi il pugno forte! Dai, è semplice!!!"... Talvolta mi ritrovo a dire queste parole alla mia Vale' la quale, dopo un po', si stufa e mi tira il pad in testa seguito da un hadooken in aria! La voce giocabilità è allora così credibile? Beh, chi può saperlo... Lascio la parola a voi, redattori e lettori, per sapere chi di voi concorda con le opinioni di Valeria (e anche mie visto che, alla fine, la lettera è intrisa anche di miei punti di vista) e, perché no, magari ne uscirà un nuovo filone epistolare.

E' difficile stilare una classifica dei generi adatti ad un sesso oppure all'altro. Si corre sempre il rischio di cadere in grossolani errori. Come dice la Bynon "Più è ampio lo spettro che uno studioso deve analizzare maggiore dovrà essere il grado di idealizzazione dei dati". Personalmente ho avuto anche io modo di tastare con mano la passione sfrenata e anche la notevole abilità di alcune pulzelle a vari puzzle game (PB in primis). Questo però non riesce a farmi dimenticare un fantastico quadretto apprezzato in una sala giochi in quel di Torino dove, due balde fanciulle erano impegnate in una lotta all'ultima gomma a Sega Rally mentre io ed un mio compare ce le stavamo dando di santa ragione al solito X-Men Vs Street Fighter... Una classifica dei generi più gettonati dal gentil sesso (che poi vorrei sapere perché lo chiamano "gentile" visto che ci sono certe ragazze che a Tekken 2 o VF ti tirano di quelle mazzate!) possiamo anche farla tuttavia esistono delle "eccezioni", dei casi rari nei quali è più difficile imbattersi a causa del minor numero di ragazze amanti dei videogames. Detto ciò, quello che non riesco a spiegarmi è questo distacco, questo muro che sembra separare allegre





Console • Hardware • Software
Soft Mania
Console & Computer Fan
BARAKA WINS
FRIENDSHIP
VS
Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)
http://www.quasar.com/softmania

donzelle da questo passatempo che è sempre stato, a mio modo di vedere, erroneamente classificato come attività prettamente maschile. Sarà per questo che le ragazze non si avvicinano, che trovano più edificante intrattenersi con altre attività eppure ciò non mi toglie dalla testa l'idea che anche le ragazze sarebbero capaci di divertirsi come noi se non di più. E' sintomatico il fatto che i videogiochi accomunino, in tenera età, sia bambini che bambine. Crescendo invece, per qualche strano caso del destino, le pulzelle ci abbandonano per passare a Fendi, Valentino, Pupa, ecc. ecc. Credo che molto dipenda da una forte influenza che interviene a livello collettivo. La nostra società non unisce, non parifica, e se lo fa è solo apparenza. Ci sono comportamenti e idee che ci vengono messe in testa senza che noi ce ne accorgiamo e che, di fatto, limitano le nostre iniziative facendoci ritenere, anche un sano passatempo, una cosa che non si confà alla nostre "esigenze". Fortunatamente sono anche convinto che si tratti di una situazione passeggera e che le ragazze ora siano nella situazione dei primi pionieri che, venti anni fa, si trovarono di fronte ai primi videogiochi. Per questo motivo le fanciulle in questo campo possono essere maggiormente soggette a comportamenti devianti: mangiare la gente a Rampage o andare contromano a Daytona cercando di cozzare contro qualsiasi avversario ci capito a tiro è, per noi, pura follia ma non per loro. Noi non riusciamo sempre a divertirci, spesso e volentieri abbiamo fissa in testa solo la fine, la tabella degli Hi-Score. Non vediamo la possibilità di altro divertimento e così capita che ci appiattiamo sul gioco. Le pulzelle no, ed è questo che ci fa andare certe volte in bestia: "Guarda che non si fa così!" "Così non terminerai mai il gioco." "Prendi quel power-up". " Non andare di lì... Premi il tasto del pugno..." ecc. ecc. Ecco cosa succede quando ci troviamo di fronte ad una ragazza che gioca: lei si diverte e a noi viene l'esaurimento nervoso! Scherzi a parte, credo che la nostra incapacità di divertirci con "piccole cose" sia diventata un limite. Non so se si tratti solo di un fattore dovuto all'assuefazione, all'essere diventati degli esperti; in fondo una volta che si è imparato a correre camminare non fa più nessun effetto. Certo, bisogna stare attenti a non confondere il semplice con il semplicistico però, chi lo sa, forse le ragazze hanno capito tutto. Forse è meglio non diventare dei "professionisti", dei giocatori incalliti ma continuare semplicemente a divertirsi e limitare il tutto al mero intrattenimento che, in fondo, non richiede mai grandi casini. Detto ciò, personalmente, trovo i videogiochi ancora divertenti e, non avendo alcuna intenzione di farmi donna, credo proprio che continuerò pacifico per la mia strada, trastullandomi con i miei amati shoot 'em up ed impegnandomi ad evitare (nei limiti del possibile) le tonnellate di mattoncini e bolle colorate scagliate, al mio indirizzo, da qualche simpatica mattacchiona.

Quantità e qualità...

CONTRABBANDO PARALLELO

A cura di R.E.P.

Mitico Shogun,
come ben sai (ammesso che ti sia arrivata la mia cartolina) questa estate sono stato in Portogallo e, tra una visita a un museo ed una mega abbuffata in tipici ristoranti portoghesi (si mangia veramente troppo bene anzi: si mangia veramente troppo) ho trovato il tempo per dedicarmi ad un po' di shopping. Via dunque agli acquisti insensati di osceni gadget, berrettini vari e magliette e, ovviamente, visita ai più noti centri commerciali di Lisbona. Proprio in un negozio che trattava videogames sono rimasto a bocca aperta nel notare il grande assortimento di cartucce per console ormai "passate" come Mega Drive, Master System e Game Gear ma la cosa che mi ha lasciato maggiormente basito è che queste si accompagnavano anche decine di accessori di ogni tipo qui ormai introvabili. "Beh, i fondo questo è un Sega point" mi sono detto e così ho visitato altri negozi ben più generici ma anche qui la presenza videoludica non si riduceva ai soliti Play, Saturn e N64. Ovviamente ho dovuto portare qualche ricordino anche al mio MD, perché altrimenti si sarebbe offeso. Recentemente poi mi sono recato piuttosto spesso in Francia (ci vado sempre volentieri) ed anche qui mi sono imbattuto in una situazione simile, trovando nei negozi intere pareti dedicate all'MD e MS, senza tralasciare 32X e GG. So bene che non vuol dire molto, perché queste console sono ormai avviate sul viale del tramonto (o ormai defunte come il 32X e MS), però so anche che qui da noi è molto più difficile, se non impossibile, trovare tutti quei titoli per i vari sistemi e, soprattutto, trovare tutti i vari accessori (non ti dico quanto ho dovuto pagare qui in Italia per un adattatore con la scusa del "Sai sono difficili da reperire"). Ti confesso che ormai i miei acquisti li faccio in Francia; è vicina e conviene. "Il succo di tutto questo discorso qual è?" ti chiederai. Ecco, quello che prima era un dubbio ora è quasi una certezza: una delle più rosse idiozie che la Sega ha fatto, l'ha fatta legando il suo nome, qui in Italia, alla Giochi Preziosi (e sono d'accordo anche alcuni negozianti con i quali ho parlato) che distribuisce poco e male. Parliamo della pubblicità: oscena quella del Saturn! "La Giochi Preziosi potrà anche vendere bambole, ma con i videogames proprio non ci siamo" ecco qual è la citazione di un negoziante. Poi è incredibile la superficialità, e devo anche dire l'ignoranza, di alcuni negozianti. Mi ricordo quando, ormai diversi anni fa, era stato lanciato il Mega CD (io possedevo un MS), ad una mia domanda: "Ma il Mega CD va collegato al MD?". Risposta "No, è una console a parte." Sono senza parole! Ora come ben sai ho un MD che mi da molte soddisfazioni, non penso di cambiarlo presto, ma non esiste che non si trovino facilmente neppure i vecchi giochi e che una volta trovati costino un occhio nella testa. E visto che sono in tema di polemiche ho un po' di domande anche per te: dove è finito l'angolo che avevi promesso a noi possessori di 16 bit (MD, ma anche SNES) "non appena fosse stata messa a punto la nuova veste grafica"? Che fine hanno fatto le cosiddette retrocensioni? Ed anzi dove sono finite proprio le recensioni di quei pochi games usciti negli ultimi tempi? (al momento mi viene in mente solo The Lost World). Io come faccio senza i vostri consigli e le vostre recensioni? Non è per sviolinare, ma molti giochi li ho comprati perché invogliato dalle vostre rece (uno su tutti: Frank Thomas Big Hurt Baseball, eccezionale!). Sono costretto ad acquistare alla cieca, o devo ordinare gli arretrati di Mega? (si, ma quali numeri? Ci fosse il modo di stampare una lista dei giochi trattati in passato con il numero di Mega su cui si trova la recensione... Un po' come fa Ciak con i film.) Ti sarei veramente grato se mi rispondessi dandomi un tuo parere sull'argomento Sega – distribuzione Giochi Preziosi ed anche per dirmi se voi di Mega avete chiuso per sempre le porte ai 16 bit o arriverà qualche sorpresa anche per noi. Nel salto vorrei chiederti, infine, se puoi consigliarmi un titolo sullo stile di FlashBack (che adoro). A presto... Spero.

La precaria situazione dei distributori italiani non è una novità. In effetti è un po' come scoprire l'acqua calda, tuttavia sarebbe stato logico aspettarsi, anche a seguito dell'arrivo di Sony e dal progressivo sviluppo del mercato, una maturazione di questi fornitori e invece niente, cicca. Tutto continua come ai vecchi tempi, così i videogiochi vengono mischiati e trattati alla stregua di semplici giocattolini senza capire che la gente che ne fruisce cerca una competenza specifica maggiore di quella che ha un giocattolaio che spaccia Barbie e Playmobil. Sony ha dimostrato come una buona organizzazione ed un attento marketing possano fare la differenza tanto che, ora come ora, PlayStation è, in assoluto, il sistema di intrattenimento videoludico più diffuso in Italia. Detto ciò, il problema e la carenza di distributori forti per Sega e Nintendo ha favorito, e favorisce tuttora, lo sviluppo di quella famigerata importazione parallela che, anche se con maggiore esborso di denaro e qualche problema a livello di barriere linguistiche, ci

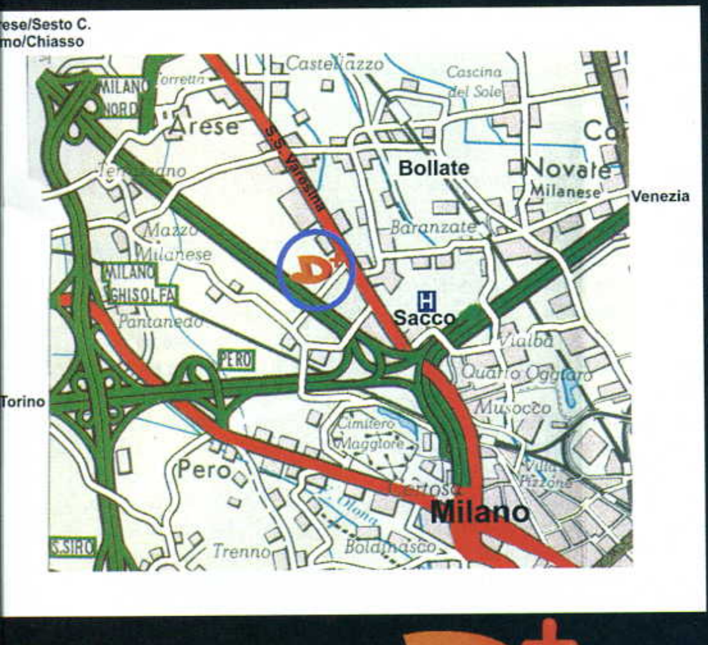


NINTENDO 64

PlayStation

D+

RICHIEDI IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI



Sempre attivo in tutta Italia il servizio di

telemarketing

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

PC CD-ROM

D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
Tel. 02/38199.200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199.201 (5 l.r.a.)

www.dpiu.com e-mail:info@dpiu.com

SEGA SATURN

ha consentito di fruire quotidianamente dei migliori titoli per MD, Snes, Saturn e N64. Detto ciò, nonostante il buon lavoro svolto, questo tipo di commercio trasversale presenta comunque dei limiti, limiti che si manifestano quando ci si trova a dover trattare e recuperare prodotti ormai datai. In questi casi infatti, se da un lato la rapidità e l'efficienza dei piccoli negozi consente di avere immediatamente disponibili le ultime uscite dall'altro impedisce, o rende molto complesso, il mantenere in catalogo i giochi più vecchi. Il discorso si fa ancora più complesso se si tratta di recuperare prodotti appartenenti ad una "generazione" precedente ed è in questi casi che, la mancanza di una organizzazione a livello nazionale e un marketing condotto senza avere il benché minimo contatto con il mercato in cui ci si trova ad operare, si fanno sentire. Sfortunatamente non si può far molto. L'unica possibilità per aggirare le lacune del sistema locale è, ahimé, quello di rivolgersi all'estero dove i "mercati alternativi" godono ancora di certa considerazione. Personalmente temo che la situazione potrebbe cambiare solo con la discesa in campo di Sega e Nintendo e, comunque, non si tratterebbe di un rivoluzione attuabile in tempi brevi. Per quel che riguarda le politica di Mega nei confronti del software a 16 bit sappi che non siamo ancora giunti ad una totale chiusura. E' logico che, ora come ora, siano Saturn e Nintendo a farla da padroni però puoi star certo che, in caso di uscita di titoli validi o di particolare richiamo (attenzione, non sto parlando di ciofeche, ma di titoli effettivamente appetibili), noi saremo ben felici di dedicare loro lo spazio che meritano. Detto ciò esistono dei problemi dovuti al fatto che, primo, al momento di prodotti veramente intriganti per i 16 bit non c'è alcuna traccia e, secondo, bisogna anche tenere conto degli oggettivi problemi di reperibilità. Troviamo infatti inutile recensire prodotti che poi non possono essere in alcun modo recuperati sul nostro mercato. Ok, le cartucce ed i giochi noi li riceviamo dalle software house giapponesi ma che senso hanno i nostri articoli se tanto nessuno importa i suddetti prodotti o se, per averli, l'unica possibilità che si ha è quella di prendere un aereo e di raggiungere il paese del Sol Levante? Ripeto, non si tratta di una chiusura definitiva ma bisogna anche tenere conto della situazione del mercato. Per quel che riguarda invece il discorso delle retrocensioni, mi duole comunicarti che il progetto è stato abbandonato. Le richieste pervenuteci in questo senso non sono state infatti sufficientemente numerose e, a parte qualche raro caso, le missive giunte in redazione trattavano di ben altri argomenti, formulando altre richieste. Anche io ero convinto che le retrocensioni fossero una buona idea, sfortunatamente, in questo senso, non sono stato sostenuto da un numero sufficiente di lettori. Il discorso delle liste modello Ciak è già più fattibile, ma è probabile che un simile progetto risulti attuabile nel periodo estivo in presenza di numeri caratterizzati da una maggiore foliazione. Detto ciò, non mi sembra il caso di disperare. Se hai bisogno di informazioni o consigli su vecchi giochi noi della reda' di Mega siamo sempre a disposizione: puoi telefonarci, faxarci o continuare a scriverci come hai sempre fatto. Il mio indirizzo di e-mail ormai dovresti conoscerlo quindi stai tranquillo: in ogni caso non rimarrai solo. E ora, per rispondere alla tua domanda riguardo il gioco, beh, considerando che "Flash Back" non è altro che il seguito di "Another World" (conosciuto anche come "Out of this World") direi che potrebbe essere una buona idea completare la saga. Altri prodotti similari non me ne vengono in mente comunque, se vuoi cimentarti con un titolo esplorativo ugualmente ricco ed intrigante, ti consiglio di beccarti il mitico "Prince of Persia" dal quale, sono certo, non rimarrai deluso.



Giochi a go-go

STORIE DI ORDINARIA FOLLIA

A cura di Andrea Coltro

Caro Shogun,
dopo aver letto il reportage sul Nintendo Space World '97 mi sono trovato pienamente d'accordo sulle critiche mosse alla politica Nintendo. Mi sono posto molte domande su ciò che Yamauchi sta facendo con l'N64 e a molte non sono riuscito a trovare una risposta. Una di queste voglio ora esporti: Yamauchi afferma che il mondo videoludico va salvato prima che i videogiocatori lo abbandonino (stesse affermazioni dei precedenti Shoshinkai) ma il vero punto è da cosa va salvato? Il software a 32 bit ha raggiunto una qualità incredibile con titoli come X-Men Vs Street Fighter e Silhouette Mirage (Saturn) e Final Fantasy 7 e Tomb Raider 2 (PSX) e questi sono solo alcuni esempi. Perché mai gli utenti dovrebbero abbandonare i videogiochi finché possono contare su titoli di questo calibro? Sinceramente non ne vedo proprio il motivo. Semmai abbandoneranno il mercato del Nintendo 64 che a un anno e mezzo di distanza dalla sua uscita ha ancora Mario 64 come sua unica killer application. La softeca a 64 bit non ha ancora un racing game e un picchiaduro decenti, non ha un RPG, ne un gioco di strategia, ne una avventura grafica... Per forza che il Nintendo 64 non riscuote successo! Ora Yamauchi punta tutto su Pocket Monster, sulle simulazioni di crescita e sul 64DD per convincere i pochi utenti Nintendo che le sono ormai rimasti a non passare ad un Saturn o a una PSX. Yamauchi secondo me, sta sbagliando: Tamagotchi e Pockemon sono le classiche mode giapponesi che in poco tempo si esauriscono. Inoltre, con PlayStation che tra un po' sfodererà Tekken 3, Resident Evil 2 e altri, chi mai passerà ore a giocare a Pikachu o a scattare foto di mostriciattoli a destra e a manca? E perché Nintendo punta tutto sul mercato giapponese? Secondo me così facendo l'N64 diventerà una console di nicchia, come il PC Engine, i cui giochi vanno solo in Giappone, perché non credo che nel resto del mondo ci siano molti Pockemon-fan. L'unica speranza per gli occidentali è Rare (grandi GoldenEye e Diddy Kong Racing) che da sola però non può supportare l'N64 in USA e in Europa. Spero di sbagliarmi, ma il futuro del 64 bit Nintendo è così nebbioso che al confronto Turok non è nulla! Saluti...

Effettivamente la politica Nintendo non sembra aver fatto registrare svolte significative dopo il Nintendo Space World, o meglio, non quel tipo di svolte che noi poveri utenti occidentali ci saremmo aspettati. Il numero di giochi presentati non ha fatto segnare grandi passi in avanti e, a parte qualche raro caso, buona parte dei game non sembravano nulla di trascendentale. Ovviamente potrei anche sbagliarmi (sinceramente lo spero), ma a parte F-Zero e Zelda mi sembra che Nintendo non abbia molte altre frecce al suo arco. Sembrerebbe quasi che la compagnia di Yamauchi & CO abbia deciso di portare avanti una politica settoriale prestando particolare attenzione ai desideri degli abitanti di quel fantastico paese che è il Giappone. Ecco dunque spiegato il motivo, la causa scatenante dell'invasione dei vari Pocket Monster, dei "giochi di crescita", prodotti eccezionali, di grande spessore ma che a causa del testo e della loro struttura qui da noi ben difficilmente assurgeranno al rango di killer application. Detto ciò, la cosa non sarebbe di per se un male; in fondo si tratta di ottimi prodotti, il vero problema è che, anche in questa sua ultima apparizione, Nintendo non è riuscita a mostrare i muscoli come avrebbe dovuto. Ci sono ancora troppi buchi nella lista software dell'N64. Troppe lacune a livello di beat 'em up, giochi strategici, platform game (Yoshi è, oggettivamente, un prodotto estremamente deludente) ecc. ecc. e per bel po' pare che questi buchi rimarranno tali e la cosa così non va.

Vedo, prevedo e stravedo

NUBI SUL NOSTRO FUTURO PROSSIMO

A cura di Enrico Tirotta

Sayoonara Fabio,
essendo diventato un quasi abituè della Mega Mail, salto i convenevoli per passare al dunque. Innanzi tutto ringrazio NighTiger per avermi corrisposto, non tanto per ciò che ha scritto, in quanto ognuno ha le proprie idee, ma per il modo in cui l'ha fatto: educato, rispettoso e conciso. Puntualizzando ciò, passo al mio enigma in cerca di risposta. Nei mesi scorsi la grande "N" ha

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm



Calibrare, Puntare, Fuoco!!!



Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA: Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

annunciato titoli di sicuro impatto, dai quali lo scarafaggio nero avrebbe dovuto finalmente ricevere una boccata d'aria fresca necessaria dopo gli svariati insuccessi. Purtroppo, come accade oramai da tempo, non è andata così. Al primo posto di una lunga lista abbiamo Hiryu no Ken Twin, decantato nelle preview come un grande picchiaduro prodotto niente di meno che dalla Culture Brain, diretto antagonista di Tekken 2, si è rivelato un titolo da 80% e non quel capolavoro, quel gioco da 90 e passa che ci era stato presentato e sventolato sotto il naso. Altra nota stonata è Yoshi's Story di cui Nintendo non va certamente fiera, al quale si va ad aggiungere un'altra grande delusone, Lamborghini, dipinto come un gran gioco che in realtà non è. Come diceva Lubrano a Diogene: "La domanda sorge spontanea" o nel caso nostro "sorgeva spontanea" in quanto tutti si chiedevano il perché di questa carenza di giochi per l'N64. Bene ora il problema della quantità è stato parzialmente risolto ma quanti dei titoli usciti possono considerarsi soddisfacenti? Potrò sembrarti cinico ma alcuni di questi ultimi prodotti oltre ad essere fallimentari nella giocabilità presentano anche diverse imperfezioni a livello grafico. Ciò detto, apro una parentesi in merito all'annuncio del nuovo hardware targato Sony per il Natale '98 o '99 e proprio su questo vorrei azzardare una breve ipotesi sulla successione cronologica degli avvenimenti che potrebbero caratterizzare il futuro dei video giochi e di quale potrebbe essere la politica della grande "S" della Nintendo e della Sega:

1) Sony è riuscita a tenere testa agli empirici 64 bit Nintendo riuscendo con abili mosse di marketing ad aggiudicarsi una grande fetta di mercato.
2) Il Saturn muore in Europa ed in America rimanendo nelle case del paese del Sol Levante.
3) La Sega, definitivamente sconfitta, in accordo con la Microsoft intraprende un ambizioso progetto, nome in codice Katana, da portare a termine entro il Natale del 1999.
4) La Nintendo risorge con il 64DD mettendo teoricamente KO la console Sony.
5) La Sony se ne viene fuori con una console che supporta il DVD sufficientemente potente da eguagliare le varie schede video per coin-op tanto da portare nelle case di tutto il mondo le controparti dei cabinati Namco, Konami ecc. ecc. Inoltre la Squaresoft non si farà attendere regalando al popolo giapponese l'ottavo episodio di Final Fantasy.
6) Di conseguenza Sony ne uscirebbe vincitrice.
7) La Sega e la Microsoft immetterebbero sul mercato la loro nuova machina a 128 bit.
8) La Nintendo, dopo uno e due anni e con il 64DD non potrebbe far certo uscire una nuova console perché, come minimo, perderebbe la faccia.
9) Pertanto PlayStation 2 avrebbe come sua antagonista solo Katana lasciando la Nintendo a leccarsi le sue ferite.

Avendo esposto la mia tesi su un possibile futuro, gradirei avere altre opinioni sull'argomento trattato. Vi invito quindi a scrivere in massa in modo da far sgobbare un po' il "povero" Shogun. Infine vorrei chiederti se un'anima pia come te potrebbe indicarmi il cammino da seguire per diventare un futuro playtester nonché membro di qualche redazza. Thanx and bye.

La tua lettere è interessante caro il mio Enrico e soprattutto l'introduzione presenta degli spunti degni di discussione. In effetti la produzione ludica per N64, anche se ha fatto registrare ultimamente un incremento dei titoli in uscita, è stata al contempo flagellata da una serie di prodotti di scarsa qualità che non hanno certo portato una riscossa del 64 bit della grande "N" soprattutto considerando l'ottimo software realizzato in questi ultimi mesi per Saturn e PSX. Il futuro di Nintendo appare oggi abbastanza incerto soprattutto a seguito della fumosa politica attuata dalla casa di Yamauchi & CO sui titoli di futura uscita e, soprattutto, sul 64DD. Detto ciò mi pare che le tue dissertazioni, i tuoi 9 "comandamenti" siano quanto meno "parziali". Tanto per cominciare Saturn non è affatto morto tant'è che in Giappone i dati di vendita della console della grande "S" vanno a gonfie vele. I giochi usciti ultimamente sono di qualità eccelsa e, volendo tirare le some, direi che le ultime produzioni Saturn si collocano, per lo meno, sullo stesso piano dei capolavori Sony usciti da 6 mesi a questa parte. La macchina Sega non è molto diffusa qui da noi, è vero, ma da qui a dire che sia morta ce ne corre. Anche sulla morte/resurrezione del Nintendo non sono d'accordo e questo perché, primo, la macchina Nintendo nonostante la penuria di titoli è riuscita comunque a reggere l'urto dei rivali e, secondo, perchè non credo che il 64DD porterà, a noi poveri occidentali, quella seconda rivoluzione (ricordo che la prima doveva essere quella dell'N64) annunciata dalla Nintendo. Una cosa mi trova però concorde ed è il discorso che riguarda il possibile tracollo del Nintendo 64 con l'uscita delle nuove console. Diciamo le cose come stanno: i dati di vendita fatti registrare fino ad ora dal Nintendo sono stati provocati più dalla sua leadership tecnica (per altro dimostrata solo in minima parte) piuttosto che per una effettiva qualità dei suoi prodotti. A parte Mario 64, non c'è stato nessun altro titolo veramente rivoluzionario ed il resto dei "capolavori" Nintendo si è segnalato più per una nuova cosmesi che per strutture o elementi di gioco innovativi. Nintendo ha aspettato a lanciare la sua console per avere un vantaggio in termini tecnici sui suoi concorrenti e fin qui le è andato tutto bene. Detto ciò, esaurito lo slancio iniziale, la Nintendo avrebbe dovuto darsi da fare per creare una parco giochi di qualità come quello del Super Nes in modo da avocare a se un numero sempre maggiore di utenti e reggere così ancora una volta l'urto con la generazione di macchine successive. Adesso come adesso invece la politica Nintendo è ancora ferma al primo stadio: la macchina c'è e, in potenza, ha grandi possibilità, purtroppo non c'è nessuno che le sfrutti. Per contro, gli avversari si fanno sempre più agguerriti con il risultato che Nintendo corre il rischio di trovarsi stretta in una morsa molto poco gradevole.

Non può infatti permettersi di lanciare una nuova console per ribattere ai 64/128 bit di Sega e Sony e, senza software, non può anche sperare che gli utenti non l'abbandonino per passare a qualcosa di più "rivoluzionario". L'idea di base della Nintendo non era male: lasciare che gli avversari si scannassero un po' fra di loro, valutare i loro punti di forza, le debolezze e quindi colpire. Purtroppo il secondo hit non è andato a segno e così il Nintendo 64 corre il rischio di essere preso i mezzo fra 2 generazioni di macchine senza aver gettato le basi per il suo futuro. E' infatti logico ritenere che, così come l'N64 è più potente di Sony e Sega, così saranno anche le nuove console e, onestamente, senza un parco giochi di tutto rispetto dubito fortemente che l'ultimo nato in casa Nintendo riuscirà a tenere testa alla concorrenza.

AGGIORNATO CON LE ULTIME NOTIZIE

Anche questo mese è giunto il momento dei saluti. Il dialogo epistolare si è concluso ma si tratta di un arresto solo momentaneo. Nuove lettere si profilano all'orizzonte ed il fatto critico è che sono tutte scritte a mano! Aaaargh! Avete idea ragazzi delle diottrie che ho perso in questi ultimi mesi? No, vero... Lo immaginavo. In fondo però riflettendoci su ci sono anche dei vantaggi, pensate: si può prendere un amico, darsi botte (da orbi) e non farsi assolutamente nulla (se non ci si vede come si fa a colpirsi?). Ok, ok, bisogna fare attenzione al luogo dove si svolge lo scontro e, soprattutto, al fatto che l'amico sia effettivamente miope (previa dimostrazione di un certificato oculistico) altrimenti il gioco potrebbe risultare alquanto frustrante. Detto ciò vi chiedo, nei limiti del possibile, di comporre i vostri scritti utilizzando caratteri comprensibili. Evitate forme di corsivo siriane o babilonesi ed indicate sulla busta la rubrica di destinazione ed il mittente. Non è bello dover aprire e dividere 350 buste al giorno quando c'è qualcun altro che potrebbe farlo per voi, non vi pare?

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail – Mega Console** **Via XXV Aprile, 39** **20091 Bresso (Milano)**
Telefono	**02 - 66526289** **martedì dalle 14 alle 16 per info' varie** **giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 – 66526222** **Specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA expert

Arzilli come birilli i nostri lettori procedono alla produzione di lettere e quesiti di alto livello socio culturale. I motivi di discussione non mancano e l'incessante produzione di titoli stimola la curiosità ed è per colpa di questa voglia di ficcare il naso in casa d'altri che il sottoscritto, ogni mese, si ritrova la casa invasa da lettere e fogli assortiti. Ultimamente poi ho dovuto sostenere un vero e proprio assalto perché, primo, diverse lettere risultavano praticamente illeggibili (un simpaticone mi ha spedito una serie di domande scritte in fucsia su foglio rosa... Aaaargh!) e, secondo, qualcuno si è divertito a mischiare i destinatari mandando a Mega Mail lettere per Mega Expert, a Mega Expert missive per Mega Market e a Mega Market la pensione di mia nonna. Allora, premettendo che ci vuole la delega e che quindi non possiamo incassarla vorrei capire, ma che gusto ci trovate? Volete costringerci a licenziare il signore che divide le buste oppure dobbiamo assumerne un altro che ne controlla in controluce il contenuto? Avanti, prendete carta e penna e rispondetemi e, per favore, fatelo usando lo stampatello.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria

Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI)

E-Mail

f.ravetto@agora.stm.it

Goduriosa redazione di Mega Console, mi chiamo Nicola e vorrei porti alcune domande:
1. Che fine hanno fatto Monster Dunk, Buggie Boogie, Mission: Impossible e Freak Boy per N64?
2. Non si sa nulla del nuovo gioco di calcio della Konami (Jikkio 2?)?
3. Com'è Fighters Destiny per N64? E Snobow Kids?
Saluti,

Nicola.

1. Lo sviluppo di Mission: Impossible procede a rilento. Gli altri sono stati tutti posticipati. Freak Boy addirittua bloccato.
2. No, per il momento ancora nulla.
3. Al momento FD è il miglior picchiaduro su N64 (vedi rece a pag. 44), Snobow Kids invece è una sola.

Caro Shogun,
chi ti scrive é un felice possessore di Saturn. Tralascio i complimenti per la rivista e passo subito alle domande.
1. Dopo aver visto Resident Evil 2 ho smesso di dormire. Sarà convertito sul Saturn?
2. Per quando é prevista l'uscita del Saturn Basic?
3. Secondo me Nights é uno dei più bei giochi per Saturn. Sarà possibile vedere in futuro un suo seguito?
4. Quando uscirà Burning Rangers?
5. Come é Panzer Dragoon 3 é uscito in Giappone? E' all'altezza dell'ottimo Final Fantasy 7?
6. Quando uscirà King of Fighters '97?
Thank you...

Andrea "infravision" Portale

1. Al momento è un'esclusiva Play. In futuro si vedrà.
2. Il Saturn Basic è già in commercio in Giappone. Altre versioni non sono state annunciate per il momento.
3. Al momento Sega è impegnata in altri settori. Detto ciò un seguito di Nights su Saturn appare per il momento abbastanza improbabile anche perché il gioco, a suo tempo, non riscosse il successo sperato. Chi lo sa, forse vedremo qualcosa sulla Katana.
4. Il 26 febbraio.
5. Sì, è uscito, e trovi la recensione a pag. 54. Si tratta sicuramente di un buon titolo ma, onestamente, non mi sembra che possa essere paragonato a FF7: si tratta di due prodotti molto differenti.
6. 26 Marzo.

Onnipotente Fabio,
sono un ragazzo di 13 anni che possiede la PSX, il Saturn e il N64.
Innanzitutto volevo farvi i complimenti per la rivista, poi avrei alcune domandine che da tempo mi assillano:
1. Ma Virtua Striker su Saturn non lo vedremo mai?
2. Ma il N64 + 64DD è destinato a fare la fine del Saturn?
3. Sono previste delle versioni per Saturn o N64 di vecchi giochi per Amiga come "The New Zealand Story", "Silkworm" e il mitico "Double Dragon"?
4. Quanti giochi sono in fase di sviluppo per N64? E quanti di questi sono, secondo te, all'altezza della console?
5. Wipeout 64 e Destruction Derby 64. E' possibile che Psygnosis converta questi due giochi su N64?
Ho finito. Ciao

ACE

1. Di ufficiale, al momento. nulla.
2. Potrebbe andargli anche peggio.
3. No, no, no...
4. I titoli presenti al TGS saranno 19. I più promettenti sembrano Zelda, Shadowman e Dracula X più i vari titoli Capcom.
5. Al momento sono tutte voci.

Caro Fabio,
innanzitutto voglio farti i complimenti per la posta e, più in generale, per tutta la rivista che ritengo la migliore del genere. Sono un possessore di Saturn e vorrei avere alcune delucidazioni riguardo i titoli in uscita per il macchinone targato Sega.
1. Mi puoi confermare le uscite di F1 '97 e di Destruction Derby 2?
2. Quando uscirà X-Men Vs. Street Fighter in versione europea?
3. Quando uscirà Grandia in versione europea?
4. Avete notizie di VF3 e di Virtua Striker?
5. Che ne pensi di X-Men Vs. Street Fighter, SF Collection e Croc?
6. Togliendo WWS '98 e le varie simulazioni, c'è qualche gioco di calcio (anche datato) con impostazione arcade per Saturn?
Ti ringrazio anticipatamente.

Pogo

1. No.
2. Sembra uscirà ma non si sa ancora quando.
3. Tutto dipenderà se i giapponesi decideranno o meno di accollarsi le spese di traduzione.
4. VF3 è ancora in fase di sviluppo, nulla invece per quel che riguarda VS. Se ti può consolare in compenso è stato annunciato Sega Rally 2.
5. Bello, discreto e discreto.
6. Mi viene in mente solo Striker però ti consiglio di girargli debitamente al largo.

Esimio Shogun,
sono un possessore di un mitico Saturn e di un Nintendo 64 e volevo porti delle domande:
1. Quando uscirà la nuova console a 128 bit della Sega? Sarà dotata di un modem incorporato per poter navigare su Internet?
2. Quando è prevista l'uscita della versione Pal di Zelda? E di Banjo-Kazooie e di Kirby?
3. In Burning Rangers il commento è davvero così importante? Si può acquistare la versione Jap senza problemi?
4. A quando le conversioni su Saturn di Tomb Raider 2, OddWorld, Formula 1 '97, Destruction Derby 2, GunBlade, Reloaded e Hercules?
5. Secondo te qual è il miglior gioco di guida attualmente disponibile su console?
Un saluto a tutta la reda'.

Fabrizio Aprilia

1. Inverno '98. È una delle voci.
2. La versione americana potrebbe vedere la luce nell'inverno '98. Per quella europea diciamo fra un annetto.
3. Non si sa ancora molto della meccanica di gioco. Al momento possiamo solo aspettare.
4. Se pensi ad un titolo occidentale pensa no.
5. Gran Turismo per Play.



Game Start WWVG
Vendita per corrispondenza
059/359336
059/370967
Linea rivenditori
059/270210
World Wide
GAME START - MODENA
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Direct import
GAME START - BOLOGNA
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943
KONSOLLE - RAVENNA
Via Di Roma, 184
0544/36040
GAME START - REGGIO EMILIA
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151
CONSOLE PLANET - FERRARA
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315


Game Start
Via Bonacini, 59-61
Via Della Pace, 104-106
Modena
Telefona per diventare un nostro centro
125TH Main Street
eogames Group
WWW.GAMESTART.IT
CONNESSIONI INTERNET
GAME START - MODENA
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
From JAP + USA
NDO 64
STATION
ME BOY
ATURN
TET VIDEOGAMES - PARMA
Via Venezia, 13/1
0521/784774
EXTRABALL - VITERBO
Via Baracca, 13
0761/226830
PROSSIMA APERTURA A CARPI
NEWS
HANGAR - CESENA
T1 V.le Marconi, 355 - Tel. 0547/645345 - Cesena
T2 Via Savio, 252 - Tel. 0547/332505 - Cesena
T3 Via F.lli Bandiera, 50 - Tel. 0547/28350 - Cesena
T4 P.zza Mazzini, 6 - Tel. 0547/91024 - M.Saraceno
WWW.MAINSTREET.IT

MEGA news

In questi ultimi mesi in Giappone è letteralmente esploso il genere delle Love Simulation proposto per la prima volta tre anni fa da Tokimeki Memorial di Konami. Nel giro di pochi anni i simulatori di appuntamento hanno rapidamente guadagnato popolarità tanto che il titolo più venduto nel mese di febbraio in Giappone è Sentimental Graffiti di NEC Interchannel per Saturn. Primato ottenuto battendo titoli del calibro di Grandia e Gran Turismo. Ancora più straordinario è il successo di To Heart di Leaf per Personal Computer, estremamente popolare anche tra il pubblico femminile sebbene contenga scene sexy. Le possibilità che alcuni di questi titoli raggiungano l'Occidente in veste ufficiale non sono però remote. Da tempo si parla di adattamenti di Tokimeki Memorial e Graduation e non è detto che, se questi giochi godono del successo sperato, vengano convertiti anche i titoli più recenti. Noi però saremmo già soddisfatti se Sega si decidesse a confermare l'occidentalizzazione di Grandia...

a cura di Diego Cortese

CHORO Q PARK

Pochi sanno che **Choro Q** non è soltanto un gioco di guida poligonale per Playstation ma anche una serie di giocattoli della Takara concettualmente simili alle Micro Machines (sebbene quelli della ditta nipponica siano un po' più grandi). L'intera collezione di macchinine dovrebbe aggirarsi intorno agli ottanta pezzi che potrete veder riprodotti digitalmente nella nuova versione del gioco creata appositamente per Sega Saturn. **Choro Q Park** vanta infatti la presenza di ben ottanta macchine, dalla Honda Today della polizia giapponese alla Fiat 500! Non tutte però saranno disponibili sin dall'inizio in modo da incrementare la longevità del gioco. Nella bizzarra isola di Choro Q Land potrete accedere a diversi percorsi che comprendono circuiti in pista, cittadini e fuori strada.



Visitando il Colour Center dell'isola potrete personalizzare le vostre macchine, entrando nel vostro garage potrete ammirare l'ampliarsi della vostra collezione mentre recandovi presso la Save Tower potrete salvare i vostri progressi. Pronto al 99%, **Choro Q Park** sarà disponibile in Giappone a partire dal mese di marzo.



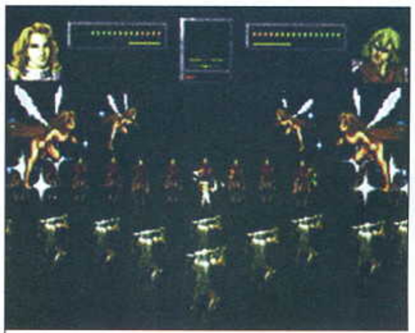


SEGA WORLD

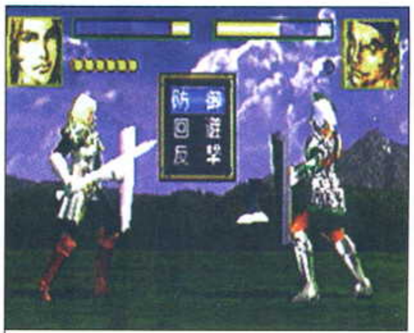
A fine gennaio Sega of Japan ha finalmente ammesso ufficialmente lo sviluppo del Katana. Le reali potenzialità della nuova console Sega verranno annunciate tra poco, probabilmente nel corso del Tokyo Game Show. La data di uscita della macchina sembra sia fissata per quest'inverno in Giappone e nei primi mesi del '99 in Occidente. Ormai imminente l'uscita della versione giapponese di **Burning Ranger**. E' stato inoltre rivelato che il sistema di controllo sarà compatibile con il pad analogico Sega. Il nuovo gioco di Sonic Team, oramai pronto al 95%, sarà distribuito a partire dalla fine di febbraio. Entro marzo sarà disponibile la versione giapponese di Sega **World Wide Soccer '98**. Tra gli elementi di gioco più interessanti abbiamo una modalità multiplayer a quattro giocatori, la compatibilità con il pad analogico e la possibilità di giocare in rete via modem. Sega ha anche in fase di sviluppo un nuovo simulation RPG fantasy intitolato **Zeldner Shield**. Il gioco gode della caratterizzazione dei personaggi dell'autore dei disegni di **Dracula X** e vanta una storia dotata di finali multipli. La data di uscita di **Zeldner Shield** non è stata ancora annunciata. **Alien Resurrection** sarà l'ultimo titolo della Fox Interactive per Sega Saturn. Sviluppato da Argonaut, il tie-in del quarto episodio della saga di Alien è stato descritto come un gioco d'azione poligonale concettualmente simile a **Tomb Raider.** L'uscita di **Alien Resurrection** è prevista per questa primavera. Banpresto ha annunciato l'uscita di **Super Robot Taisen F Final** per il mese di aprile. Il gioco sarà composto da due CD. Concludiamo con le immagini di **Lupin Sansei Piramid no Kenja** (il saggio della piramide), un gioco d'azione recentemente distribuito dalla Asmik che cercheremo di recensire al più presto.



Super Robot Taisen



Zeldner Shield



Zeldner Shield



Lupin III



Lupin III

HAYASHI D HIGH SPEED ROAD RACING LEGEND

Hayashi D è una simulazione automobilistica di Genki ispirata all'omonimo fumetto giapponese. Come il manga da cui è tratto, il gioco si basa sui duelli su strada con macchine ampiamente modificate. Come per **Gran Turismo** di Sony, sono presenti principalmente vetture distribuite nel mercato giapponese molte delle quali sconosciute al giocatore occidentale. Un elemento interessante del gioco è la presenza di una Pressure Gauge che indica il livello di pressione a cui sottoponete il vostro avversario. Maggiore è la tensione che questo subisce e più alta è la possibilità che commetta degli errori. Nel gioco è anche presente una modalità di addestramento che vi istruirà sul modo in cui sfruttare al meglio il vostro mezzo. L'uscita di **Hayashi D**, che sarà compatibile con il volante e con il pad analogico, non è stata ancora annunciata. Si prevede comunque che sarà ultimato entro questa primavera.







SEGA AL TOKYO GAME SHOW

L'edizione primaverile del Tokyo Game Show, che si terrà al Makuhari Messe di Tokyo a fine marzo, vedrà una forte presenza di giochi per Sega Saturn. Al momento è stata annunciata la presenza di un centinaio di nuovi titoli tra i quali non mancano le sorprese. Stupisce la presenza del remake di **Dragon Quest 2** della Enix, visto che la casa nipponica aveva recentemente annunciato la conversione del quarto episodio della saga. Grande attesa anche per **Waku Waku Puyo Puyo Dungeon** di Compile, il primo gioco di ruolo per Saturn ad utilizzare la cartuccia da 4MB. La lista che segue comprende i titoli più interessanti che verranno mostrati allo show. Data la presenza di Sega e Microsoft tra gli sponsor, il TGS poptrebbe essere il luogo migliore per presentare ufficialmente al pubblico il nuovo Katana.

TITOLO	CASA	GENERE
Sakura Taisen 2: Please don't die	Sega	Simulazione/RPG
Girl Revolution Utena	Sega	Avventura
House of the Dead	Sega	Sparatutto
Sonic Fighters	Sega	Picchiaduro
Shining Force III Scenario II	Sega	RPG
D 2	Warp	Avventura
Baroque	Sting	RPG
Choro-Q Park	Takara	Guida
Dungeons & Dragons Collection	Capcom	Picchiaduro
Pocket Fighter	Capcom	Picchiaduro
Marvel S. Heroes vs Street Fighter	Capcom	Picchiaduro
Vampire Savior	Capcom	Picchiaduro
King of Fighters '97	SNK	Picchiaduro
Waku Waku Puyo Puyo Dungeon	Compile	RPG
Derby Stallion	Asmik	Simulazione
Dracula X	Konami	Azione
Suikoden	Konami	RPG
Dragon Quest 2	Enix	RPG
Psychic Force	Taito	Picchiaduro
Gun Griffon II	Game Arts	Simulazione



Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

NEON GENESIS EVANGELION GIRLFRIEND OF STEEL

Dopo il notevole successo della versione per PC e Machintosh, **Girlfriend of Steel** si appresta a raggiungere anche le console a 32-bit. Il gioco consiste in un'avventura grafica caratterizzata da un'interfaccia piuttosto classica. Utilizzando comandi come "vedi", "dialoga", "esamina", il giocatore interagisce con i vari personaggi del gioco progredendo nell'avventura. Il vero punto di forza di **Girlfriend of Steel** consiste nella notevole qualità della storia, completamente inedita, e dei disegni. Questo elevato livello qualitativo è dovuto alla presenza nel team di sviluppo del medesimo staff che ha curato la serie animata. Il gioco inizia con un bombardamento notturno di Neo Tokyo 3 eseguito da forze militari sconosciute. A questo singolare quanto tragico avvenimento segue l'arrivo nella classe del protagonista, Hikari Shinji, di una nuova alunna chiamata Kirishima Mana. Tra i due nasce una relazione che porta il giovane Shinji a disinteressarsi progressivamente della Nerv e degli Eva. Questo porta l'abbassamento del suo tasso di sincronizzazione con il suo mezzo di combattimento con conseguente preoccupazione dello staff della Nerv. All'interno dell'organizzazione vi è anche il sospetto che questa giovane ragazza sia una spia delle medesime forze militari che hanno attaccato Neo Tokyo 3. Man mano che ci si addentra nell'avventura, sarà possibile incontrare tutti i protagonisti della serie, dall'apatica Rei Ayanami al pinguino Pen-Pen. La versione Saturn del gioco è composta di soli due CD contro i quattro di quella PC. Questa differenza potrebbe essere dovuta dalla differenza della risoluzione grafica tra le due versioni (quella PC viaggia a una risoluzione 1024x768). E' del tutto improbabile che nel processo di conversione siano stati apportati tagli o censure. **Girlfriend of Steel** sarà disponibile in Giappone a partire dal 19 marzo.









SEGA RALLY 2

Secondo titolo per Model 3 in arrivo per Saturn! Una versione di **Sega Rally 2** per il 32-bit Sega è in fase di conversione e sarà pronta entro l'anno! Per bilanciare il minore dettaglio grafico dovuto all'enorme differenza di potenzialità rispetto all'hardware del coin-op (a cui si riferiscono le foto), la versione casalinga di **Sega Rally 2** conterrà alcuni elementi aggiuntivi nel fondale. Ad esempio, i bordi della strada saranno arricchiti da folle di spettatori che si scanseranno spaventati all'arrivo della macchina del giocatore. Sono inoltre stati aggiunti nuovi circuiti tra cui uno sulla neve ed uno cittadino notturno. Al momento sono state confermate cinque macchine che comprendono la Subaru Impreza, la Toyota Corolla WRC97, la Lancer Evolution V, la Ford Escort WRC e la Lancia Stratos HF. E' ancora incerta la presenza della Peugeot 306 MAXI mentre la Delta e la Celica del primo **Sega Rally** dovrebbero apparire come vetture segrete. Vista la qualità della conversione del primo titolo della serie non ci si può che attendere un gioco eccezionale.









KING OF FIGHTERS '97

SNK si appresta a distribuire la conversione dell'ultima incarnazione del suo popolarissimo picchiaduro ad incontri **King of Fighters**. Come di consueto, ci troveremo di fronte ad un gioco particolarmente vicino alla sua controparte a gettoni grazie all'ormai indispensabile cartuccia d'espansione. Non è ancora perfettamente chiaro quale delle due Ram Cartridge utilizzi, sembra comunque che sarà compatibile con entrambe le periferiche. Oltre a conservare tutti gli elementi del gioco originale, **King of Fighters '97** conterrà anche alcune modalità aggiuntive presenti nella versione Neo Geo CD del gioco. Sarà infatti disponibile un Practice Mode per addestrarsi alle varie tecniche di gioco ed una completa galleria grafica dei personaggi. **The King of Fighters '97** verrà distribuito in Giappone a partire dal 26 marzo.









GIRL REVOLUTION UTENA

Shojo Kakumei Utena è il nome di una serie animata televisiva giapponese particolarmente apprezzata dal pubblico femminile. Da poco terminata in Giappone con un finale scioccante che ha in parte deluso i numerosi fan della serie, la storia di Utena prosegue su Sega Saturn in un'avventura grafica composta da due CD. Prodotto da Sega, il gioco sarà particolarmente ricco di scene animate che comprendono una nuova sigla di apertura curata dallo stesso staff della serie. Particolarmente curata anche la colonna sonora basata in gran parte sul commento musicale della serie animata. L'uscita di **Girl Revolution Utena** è fissata per questa primavera in Giappone.









MEGA news

L'edizione primaverile del Tokyo Game Show è sempre più vicina e con essa l'uscita di un'ampia schiera di nuovi titoli. La presenza di Nintendo tra gli sponsor, assieme a Sega, Sony e Microsoft, assicura una discreta quantità di titoli per N64, sebbene la presentazione dei nuovi giochi sia normalmente riservata allo Space World. La sponsorizzazione dello show da parte di Nintendo potrebbe essere vista come un tentativo d'imporre la propria presenza in modo da limitare lo strapotere Sony. Non ci resta che attendere la fine di marzo quindi ,sperando in qualche sorpresa da parte della grande "N".

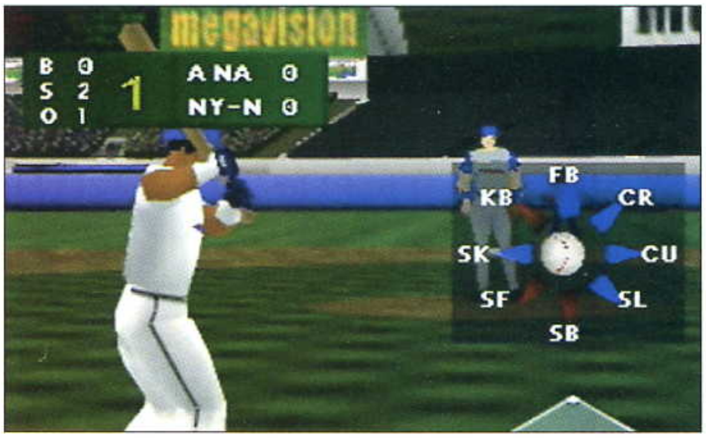
a cura di Diego Cortese

MIKE PIAZZA' S STRIKE ZONE

Un'ennesima simulazione di baseball è in arrivo per Nintendo 64. La realizzazione questa volta è a cura della GT Interactive che promette un titolo particolarmente realistico e completo. Al momento non sono disponibili molti dettagli riguardanti il gioco. Dalle prime immagini mostrate, relative alla versione pronta al 65%, si nota un dettaglio grafico piuttosto nella norma con personaggi poveri di texture ed un leggero effetto di sfocatura per il fondale. La versione completa del gioco verrà distribuita in America questa primavera.







NINTENDO WORLD

Konami ha recentemente annunciato quattro nuovi titoli per N64. **Deep Blue** è un gioco di ruolo poligonale che verrà distribuito contemporaneamente in America ed in Giappone. **Bottom of the Ninth '98** è una simulazione di baseball il cui realismo contrasta con le sproporzionate teste dei giocatori. **Perfect Striker 2** è il sequel di una delle migliori simulazioni calcistiche mai realizzate per console. Infine abbiamo l'inatteso remake dello storico **Blade of Steel 2** realizzato dalla KCE Osaka e previsto per quest'autunno. E' inoltre in arrivo la versione americana di **Ganbare! Goemon 64** rinominata **Mystical Ninja Starring Goemon**. La divisone americana della suddetta ditta ha inoltre deciso di distribuire in Occidente **Aero Fighters Assault** di Video System Japan con il nome di **Sonic Wings Assault**. Secondo alcune voci Konami starebbe lavorando ad altri dieci progetti segreti che verranno rivelati nel corso di quest'anno. Nintendo ha deciso di sospendere lo sviluppo di **PilotWings 2** sebbene i risultati fino ad ora ottenuti da Paradigm siano stati particolarmente promettenti. Paradigm ritiene che la grande "N" sia ora troppo impegnata nei suoi progetti per potersi occupare anche di questo gioco. Una volta uscito il 64DD, lo sviluppo dovrebbe continuare. Nintendo ha inoltre annunciato che la versione occidentale di **Yoshi's Story** sarà leggermente più complessa di quella giapponese. Sono infatti state aggiunte delle lettere da recuperare per riuscire a vedere la sequenza finale definitiva del gioco. In America è stata recentemente presentata una versione giocabile di **Cruis'n World** per N64. La conversione contiene un numero maggiore di macchine e circuiti rispetto al coin-op, rimangono però i medesimi problemi di apparizione improvvisa dei poligoni. Il presidente della Nintendo of America ha recentemente dichiarato che il nuovo sparatutto in soggettiva della Rare non godrà della licenza di 007. Il gioco sarà una evoluzione di **GoldenEye** ma avrà come protagonista un altro eroe. Shiny Entertainment si è detta particolarmente interessata allo sviluppo di titoli per N64. Tra i titoli che potremo presto vedere sulla macchina Nintendo vi sono **Messiah**, **MDK 2**, **Wild 9's** e **Stunt RC Copter**. Infogrames e Ocean hanno dichiarato di voler convertire **V-Rally** per Nintendo 64. L'unico ostacolo alla realizzazione del gioco sarebbe la sua non elevata popolarità in America. Team 17 sta guardando con interesse l'N64 come piattaforma per un nuovo **Worms**. Essendo particolarmente adatta ai giochi multigiocatore, la macchina Nintendo si adatterebbe perfettamente al gioco degli sviluppatori inglesi. Concludiamo con l'Electronic Arts che ha annunciato di avere cinque titoli in cantiere per N64. Al momento nulla è stato dichiarato ufficialmente, i candidati più probabili sono versioni nuove di **Madden 64**, **Road Rash**, la saga elicotteristica **Strike** e **NHL Hockey**.

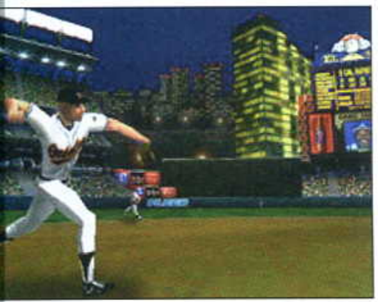
Tutti sappiamo che uno dei difetti del Game Boy è da sempre stata la bassa visibilità del monitor in caso di poca luce. Le varie periferiche progettate per ovviare a questo problema si sono quasi sempre confermate come inutili palliativi. Sebbene un po' in ritardo, Nintendo ha deciso di stroncare il problema sul nascere proponendo una nuova versione della sua console portatile dotata di monitor retro-illuminato. La sua dimensione è leggermente più grande del Game Boy Pocket e la sua autonomia è di dodici ore con luce e venti ore senza illuminazione. Al momento non è chiaro se verrà distribuito anche in Occidente. Inoltre, è' imminente l'uscita in Giappone del **Super Game Boy 2**. La nuova versione dell'adattatore per giocare con i titoli Game Boy su Super Nes include ora la possibilità di giocare via link-cable. Potrete quindi linkare la vostra unità con un Game Boy o un altro Super Game Boy per sfide multi-giocatore. La cartuccia è realizzata in plastica blu trasparente che gli dona un aspetto particolarmente accattivante. La sua importazione per il mercato Europeo non è stata, come al solito, confermata.



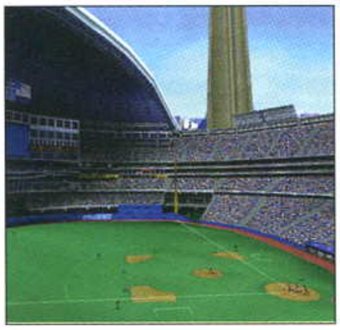


ALL STAR BASEBALL '99

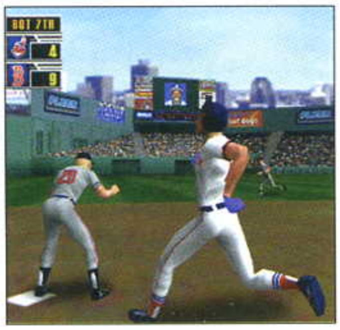
Ancora un gioco di baseball, questa volta realizzato da Iguana Software, lo stesso team che ha creato lo splendido **NFL Quarterback Club**. I due giochi condividono infatti lo stesso motore grafico in grado di offrire visuali estremamente dettagliate in alta risoluzione. **All Star baseball '99** include tutte le squadre del campionato di baseball americano e presenta numerose statistiche e foto a colori dei giocatori. La meccanica di gioco è particolarmente improntata sul realismo offrendo differenti condizioni atmosferiche, numerose azioni effettuabili e strategie di gioco avanzate. Dal punto di vista grafico si potrà godere non solo di una risoluzione a 640 x 480 ma anche di un ampio numero di animazioni realizzate con la consueta tecnica del motion capture. **All Star baseball '99** ha l'aria di essere la migliore simulazione di baseball disponibile per Nintendo 64, dovremo però attendere fino a questa primavera per scoprire se le nostre aspettative non andranno deluse.

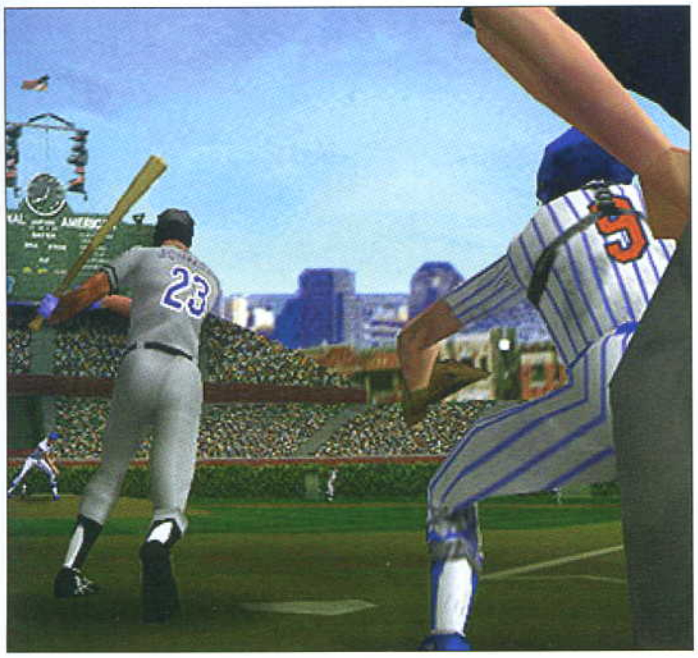










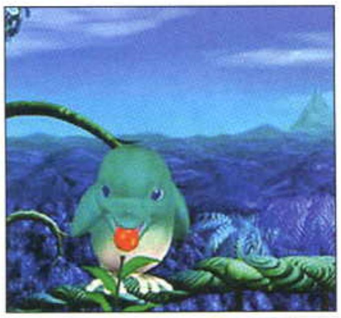


TEO 64DD

Se il letale mostro tascabile giallo Pikachu vi terrorizza, grazie a Fujitsu ed Hudson potrete ora scegliere di dialogare con un più simpatico ed inerme delfino FinFin. **Teo 64DD** è infatti una nuova avventura/simulazione di crescita che utilizza l'innovativo Microphone Pack di Marigul. Come in **Pikachu Genki De Chu**, lo scopo del gioco consiste nell'interagire con il protagonista via voce aiutandolo a superare vari enigmi. Il debutto di FinFin è già avvenuto per Personal Computer, Hudson comunque assicura che **Teo 64DD** non sarà una conversione diretta del gioco. Per quanto riguarda il Microphone Pack, recenti informazioni lo descrivono come un sistema di controllo particolarmente affidabile, sia con voci maschili che con quelle femminili. Ciò non toglie che il suo utilizzo per un giocatore occidentale sia abbastanza problematico, a meno che Nintendo non si decida a realizzarne una versione americana ed europea. Il Microphone Pack verrà distribuito in Giappone quest'autunno, assieme a **Pikachu Genki De Chu**. Non attendetevi quindi **Teo 64DD** prima di quest'inverno.







FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

NINTENDO 64 - SOFTWARE N. 64 A PREZZI INCREDIBILI

S. NINTENDO		
DONKEY KONG COUNTRY 3	E	108000
FIFA 98	E	94000
FORMULA 1	E	114000
JURASSIC PARK 2	E	114000
NHL 97	E	98000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	94000
TETRIS & D. MARIO	E	68000
VEGAS STAKES	E	74000
WATER WORLD	E	78000
WILD GUNS	E	68000
SATURN		
ANDRETTI RACING	E	88000
BOMBERMAN	E	TEL.
BUST MOVE 2	E	68000
CROC	E	88000
DIE HARD ARCADE	J	84000
DIE HARD TRILOGY	E	68000
DUKE NUKEN 3D	E	106000
FIFA 97	E	58000
FIFA 98	E	89000
FIGHTERS MEGAMENIX	J	68000
LAST BRONNX	J	104000
NBA LIVE 97	U	64000
NBA LIVE 98	E	89000
PINBALL 3D	U	68000
QUAKE	E	99000
ROCKMAN 8	J	74000
SEGA TOURING CAR	E	98000
SONIC JAM	J	58000
STREET FIGHTER COLL.	U	TEL.
STREET RACER	E	64000
S.W. SOCCER 96/97	U	64000
TERRACRESTA	J	94000
TORICO	E	68000
VIRTUA COP 2	U	64000
VIRUS	J	TEL.
X-MEN US STREET FIGHTER	E	TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000
MEGA DRIVE		
BRUTAL	E	58000
DRAGON BALL 2	J	TEL.
FIFA 98	E	89000
PRIMAL RAGE	E	58000
THE LION KING	E	58000
OCCASIONI DA LIRE		20000

COMBINAZIONI **GIOCHI E MACCHINE**
TELEFONARE
NOVITÀ E OCCASIONI

CONSOLE S. NINTENDO CON 1 GIOCO da £. **128.000**

CONSOLE MEGA DRIVE CON 1 GIOCO da £. **108.000**

SATURN e PSX EURO - JAP - USA
telefonare

NINTENDO 64 PAL - JAP - USA
software
TITOLI PAL - USA - JAP

NEO GEO CD
HARDWARE E SOFTWARE

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

ECCEZIONALE !!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

LINE-UP NINTENDO 64 AL TOKYO GAME SHOW

A bilanciare uno schieramento di titoli nettamente inferiore a quelli proposti per Saturn e PlayStation e la presenza di giochi già usciti vi sono alcune interessanti sorprese da Konami e Takara. I quindici titoli qui presentati sono comunque da considerare come un elenco parziale. Mancano infatti all'appello ancora numerose case come Imagineer, Namco e Capcom.

TITOLO	CASA	GENERE
Nintama Rantaro 64	Culture Brain	Azione-Avventura
Hiryu no Ken Twin	Culture Brain	Picchiaduro
Powerful Baseball 5	Konami	Sportivo
Deadly Arts	Konami	Picchiaduro
Taisen Puzzle Dama	Konami	Puzzle
Rakuga Kids	Konami	Picchiaduro
Puyo Puyo Sun 64	Compile	Puzzle
Lamborghini 64	Taito	Guida
Choro Q 64	Takara	Guida
Augusta Masters '98	T & E Soft	Sportivo
Super Robot Spirits	Banpresto	Picchiaduro
Sonic Wings Assault	Video System	Simulazione

NBA COURTSIDE

Lo schieramento di titoli sportivi di Nintendo si godrà presto anche di questa promettente simulazione cestistica. La veste grafica del gioco è stata particolarmente curata in modo da non presentare i classici difetti dei titoli per Nintendo 64. Dalle prime immagini e filmati del gioco sembrano infatti completamente assenti i fastidiosi effetti di sfocatura che ad esempio caratterizzano **In The Zone '98** di Konami. Particolarmente convincenti anche le animazioni dei giocatori, i cui movimenti risultano naturali e realistici. Non vi sono ancora molti dettagli riguardo alla meccanica di gioco. Il sistema di controllo dovrebbe consentire un elevato numero di azioni rimanendo comunque immediato ed intuitivo. Sarà anche possibile applicare diverse strategie di gioco. Il gioco vanterà inoltre la licenza NBA che ora comprende anche la presenza, dopo una lunga assenza, di Shaquille O'Neal. **NBA Courtside** sarà disponibile a partire dal mese di luglio.

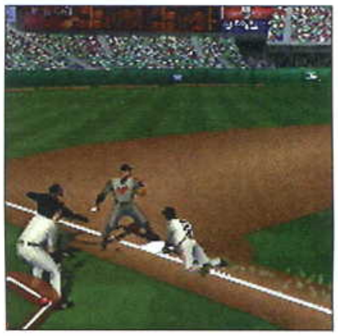
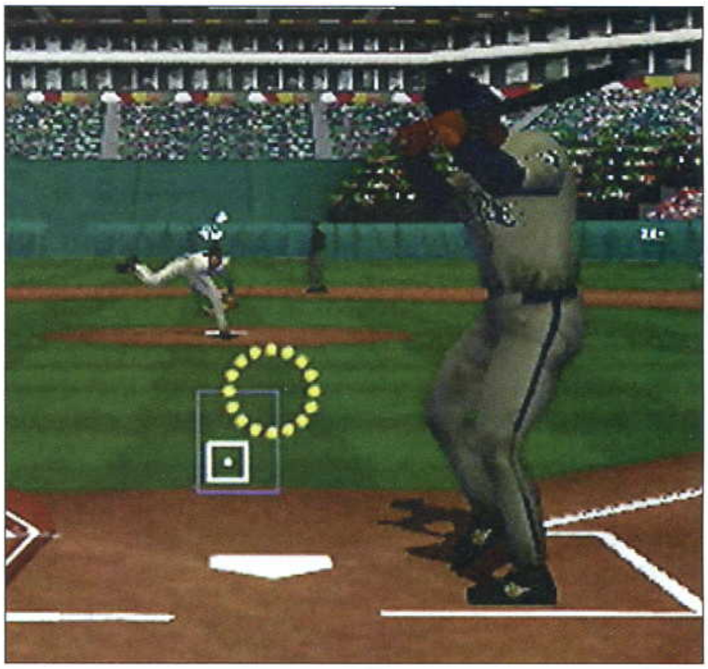
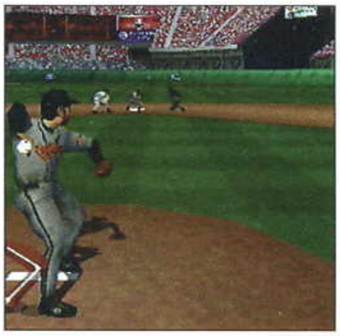







MLB FEATURING KEN GRIFFEY JR.

Dopo continui ritardi è stata finalmente mostrata una versione giocabile della simulazione di baseball Nintendo **MLB Featuring Ken Griffey Jr.**. Pronto al 45%, il gioco sviluppato dagli Angel Studios è apparso alla stampa presente alla dimostrazione un titolo ben realizzato caratterizzato da animazioni fluide e convincenti. La qualità grafica non raggiunge però lo stesso livello di **All Star baseball '99**. Particolarmente convincente la gestione automatica delle inquadrature che restringe ed amplia la visuale senza presentare il minimo rallentamento. Degne di nota sono anche le animazioni del pubblico, per una volta non limitato ad una semplice texture. Anche la meccanica di gioco è parsa immediata e realistica. La battuta, anche grazie al 3D Stick, risulta particolarmente precisa mentre il sistema di lancio della palla utilizza un mirino per consentire tiri accurati. A garanzia della qualità del gioco sembra, che il team di sviluppo di Miyamoto abbia collaborato con gli Angel Studios; lo stesso Miyamoto sembra si sia accertato personalmente dell'andamento dello sviluppo del gioco. **MLB Featuring Ken Griffey Jr.** dovrebbe venir completato entro maggio, sempre che non sopraggiungano ulteriori ritardi.


QUEST 64

Procede lo sviluppo del gioco di ruolo della Imagineer **Eltale**, distribuito in Occidente da THQ sotto il nome di **Quest 64**. La storia narra le avventure di Shanjaque, un ragazzo in grado di manipolare la natura, e dei suoi due compagni. Grazie al suo straordinario potere, Shanjaque può alterare gli elementi generando svariati tipi d'incantesimi. Ad esempio, unendo la Terra con il Fuoco può inondare di lava i suoi nemici. L'obbiettivo del gioco è quello di recuperare il libro mistico rubato dal Master Wizard, un mago che sta utilizzando i suoi poteri per gettare il mondo nella più assoluta desolazione. Il mondo di **Quest 64** è diviso in tre diversi continenti caratterizzati da differenti tipi di ambientazioni. Mentre vi avventurerete in questi territori, il tempo trascorrerà cambiano gradatamente il paesaggio dal giorno alla notte. Il numero dei personaggi con cui interagire all'interno del gioco risulta particolarmente elevato, nell'ordine delle centinaia secondo la stessa THQ. Il sistema di battaglia è interamente in tempo reale, sebbene non si tratti di un Action RPG. Dopo continui ritardi sembra che la data di uscita della versione americana del gioco sia ora stata fissata per la seconda metà dell'anno.






RAMPAGE WORLD TOUR

Strano a dirsi per un gioco bidimensionale, ma sembra che la migliore conversione di **Rampage World Tour** spetti proprio al Nintendo 64. Midway dichiara di aver migliorato le qualità delle animazioni ed il sistema di controllo in modo che risulti più rispettoso della versione arcade. E' stato inoltre aggiunta una modalità Multiplayer a tre giocatori, una delle mancanze più sentite nelle precedenti versioni casalinghe del gioco. I personaggi utilizzabili sono stati portati a quattro, l'identità del nuovo arrivato è però al momento segreta. Sono stati aggiunti quattordici livelli bonus assieme ad alcuni stage segreti. Il gioco è stato reso compatibile con il Rumble Pack che risponderà con esaltanti vibrazioni alla furia distruttiva del giocatore. L'elemento più importate riguarda comunque l'apparente mancanza di censure da parte della Nintendo. Il giocatore potrà sbranare i passanti e distruggere qualsiasi cosa gli si pari davanti. Dal punto di vista grafico, il passaggio ai 64-bit sembra aver donato al gioco una maggiore definizione ed una migliore qualità dei colori**. Rampage World Tour** sarà disponibile a partire dal mese di marzo.




RATS!

Conosciuto in America con il nome di **Cats & Rats**, **Rats!** È un nuovo gioco d'azione chiaramente ispirato a cartoons americani come Tom & Jerry o il più violento e simpsoniano Itchy and Scratchy. Nel gioco controllerete otto agguerriti gatti intenti a liberarsi di un esercito di topi votati alla conquista del mondo (Pinky and The Brain?). Per avere la meglio sull'armata di ratti avrete a disposizione una serie di armi bizzarre nella migliore tradizione Warner Bros. Tra queste troviamo trappole a forma di attraenti topoline discinte, una particolare sostanza vischiosa con cui circondare i topi per poi catturarli ed una gabbia che, nel caso in cui riusciste a prendere cinque topi contemporaneamente, trasformerà il vostro felino in un letale Metallicat! Ogni gatto possiede inoltre una sua caratteristica particolare ed un finale differente. Gli sviluppatori inglesi Pure Entertainment hanno inoltre intenzione di aggiungere una modalità multiplayer a quattro giocatori che si prospetta particolarmente frenetica e divertente. Il gioco verrà distribuito da Mindscape a partire da quest'autunno.





Quake

Terrificante, claustrofobico, violento, sanguinolento, sinistro. Quanti aggettivi si potrebbero usare per definire **Quake**, lo shoot'em up tridimensionale che si prepara a sbarcare sul Nintendo 64 appena prima dell'estate. Dopo il fenomenale successo ottenuto sui Personal Computer, e di recente bissato dal fortunato seguito, Midway ha avuto la brillante idea di convertirlo per la potente console della grande "N". Dal materiale attualmente in nostro possesso si può affermare che fortunatamente la conversione sembra incorporare tutte quelle caratteristiche grafiche e di giocabilità che hanno reso famoso **Quake** nel mondo, compreso il multiplayer mode che, da **GoldenEye** in avanti, è passato, da lussuoso optional che era, a elemento fondamentale per un gioco del genere che ambisca a una votazione dignitosa. Anche in questo caso sarete catapultati con altri tre amici in uno schema studiato apposta per l'occasione e ripieno di ogni genere di power up per garantirvi un'azione dannatamente devastante. Come però accadeva anche nel gioco di 007, non impiegherete molto per imparare a memoria dove si trovano le armi più potenti e questo non è esattamente la cosa migliore, potevano mettere un po' più di casualità. Piccoli sacrifici sono stati necessari per far stare tutto il gioco su di una cartuccia: si è trattato quasi sempre di piccoli e quasi impercettibili particolari che non dovrebbero rovinare le partite dei molti fans di **Quake**. I programmatori Midway però hanno potuto avvantaggiarsi delle migliori prestazioni del Nintendo 64 in alcuni particolari campi. Gli effetti grafici e di luce infatti aiutano a ricreare atmosfera e a donare spettacolarità alla già coinvolgente azione. Ad esempio le esplosioni di mostri e oggetti sono molto belle da vedere, con il bagliore che scatenano che si riflette tutto intorno con un bel gioco di luci ed ombre, e anche il cielo che domina la maggior parte dei livelli è veramente molto realistico. Altro elemento fondamentale di questo fenomenale sparatutto in soggettiva sono i mostri che infestano i livelli, i più brutali che si siano mai visti sulle console. Più degli avveniristi nemici di **Duke**, più dei preistorici dinosauri di **Turok** i mostri di **Quake**, spaziano dagli zombi, agli orchi mentre i cavalieri sono un vero spettacolo dell'orrore. Anche in questo caso gli utenti di N64 non avranno di che lamentarsi e ritroveranno in questa versione tutti gli stupendi personaggi poligonali. Non si tratta però di avversari solo belli da vedere e coriacei di costituzione ma anche molto intelligenti nei comportamenti. Alcuni saranno in grado di evitare i vostri colpi mentre altri si faranno beatamente i fatti loro fino a quando non li andrete a importunare, lasciandovi proseguire nella vostra esplorazione. I pericoli per il vostro personaggio non verranno però solo dagli altri soggetti ma anche dall'ambiente in cui



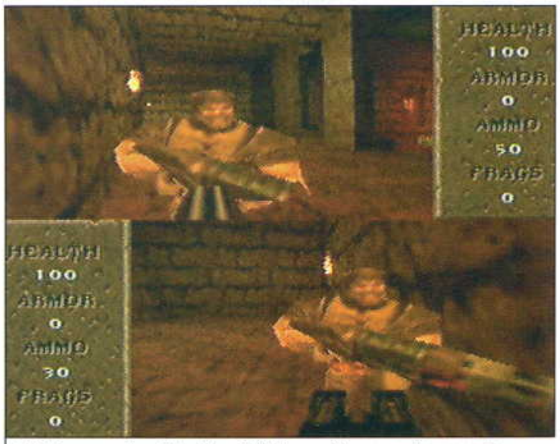




Sicuramente la cosa più divertente di Quake è sfidare gli amici in emozionanti duelli all'ultimo sangue



Se vi fa impressione il sangue state alla larga da questa conversione Midway



Nailgun contro Shotgun? Noi puntiamo sul secondo giocatore...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	MAGGIO



si ritroverà. Infatti fra un corridoio e uno stanzone v'imbatterete anche in pozzanghere di acido, torrenti di lava e piccole eruzioni che lanciano pericolosi lapilli tutt'intorno. Anche se non vedete nemici in giro, la parola d'ordine rimane sempre "massima attenzione". Come in tutti i giochi del genere, anche **Quake** può vantare un vasto arsenale di armi a disposizione dei giocatori, i quali potranno implementare la propria potenza di fuoco raccogliendo i numerosi power-up di cui sono disseminati i vari livelli. I più importanti e potenti però saranno anche difficili da trovare e spesso dovrete andare a cercarveli in zone e stanze segrete, importanti da individuare anche per quando giocherete in multiplayer.



Fate fuori il cane stando attenti al mostro che vi salterà addosso subito dopo



In alcune sezioni sarete chiamati ad attraversare stretti ponti, stando attenti a non fare passi falsi



Le cupe ambientazioni sono ideali campi di battaglia in cui affrontare i nemici con la tattica e non solo con la potenza



"Acchiappa qualsiasi arma ti capita a portata di mano e fallo in fretta!"



Superando questa sezione dovrete stare attenti ai massi incandescenti che vi cadranno attorno



Dopo aver corso per tutto lo stretto corridoio sarete accolti a braccia aperte da un'orda di zombie



Assieme alla combricciola, ecco un simpatico Ogre che vuol far di voi un sol boccone, e si appresta ad attaccare gli zombie!



Sembra che per gli zombie ci sia stata una brutta fine, ci spiace solo per chi dovrà pulire tutto questo sangue!



Attaccate ora il pezzo grosso, che si avvicina a voi con fare minaccioso. Svuotategli contro tutti i caricatori e dovrebbe lasciarvi stare...



Protetti su di un'alta piattaforma potrete sparare a tutti i nemici che si trovano nella stanza sotto di voi



Per non sprecare troppi colpi aspettate che i vostri bersagli siano esattamente sotto di voi



Ora che è posizionato perfettamente potrete aprire il fuoco sul nemico



Una volta ripulita la stanza potete passare ad esplorarla comodamente

Bio Freaks

Stanchi dei soliti picchiaduro che ripetono ormai da anni uno schema di gioco mutuato da **Mortal Kombat** o da **Street Fighter**? **Bio Freaks** si propone come qualcosa di tendenzialmente innovativo in un panorama spesso povero d'originalità. I combattenti infatti avranno a loro disposizione una varietà considerevole di azioni da compiere, alcune delle quali particolarmente bizzarre, come svolazzare per lo schermo grazie a dei piccoli razzi. Altra caratteristica fondamentale sarà data dall'interazione con le ambientazioni di gioco. Le varie arene non si limitano infatti a piatte zone delimitate all'interno delle quali vi dovrete muovere, ma saranno rese più interessanti ed interattive grazie a piattaforme disposte a varie altezze e da oggetti che potrete utilizzare durante i combattimenti. Ci sono inoltre alcune zone pericolose: nel



Un saluto a Zipperhead, che promette di diventare uno dei personaggi più famosi del panorama Nintendo





Delta e Zipperhead sono faccia a faccia, in una nuvola di fumo però Zipper decolla



I razzi di Zipper gli consentono di muoversi liberamente e con gran maneggevolezza per il livello



Zipper atterra dietro a Delta, nel tentativo di dimostrarle quanto le vuole bene prima che lei si giri



Zipperhead e Delta si fronteggiano nell'arena della zona industriale. E' il primo a prendere decisamente l'iniziativa



Zipperhead prende il volo e il movimento della camera ci mostra l'area di gioco nella sua totalità



Il lottatore intravede una grossa cassa metallica e ci atterra sopra



Da questa posizione è protetto dagli attacchi di Delta e può comodamente impostare la controffensiva

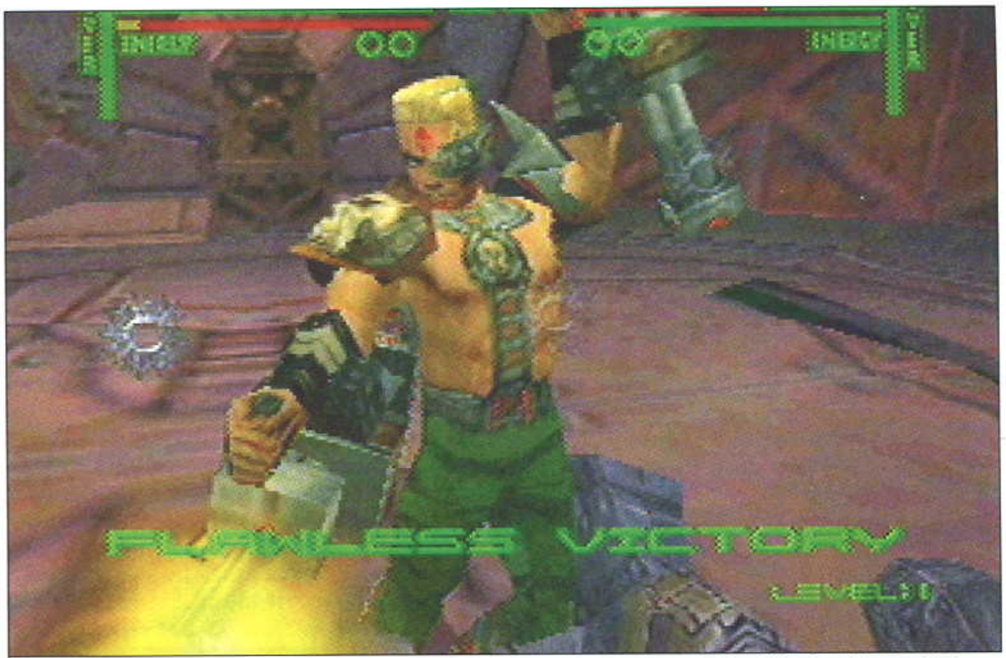
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	NON ANNUNCIATA





caso ci finiate dentro potreste infatti perdere preziosa energia rendendo molto più facile il compito al vostro avversario. Per quanto riguarda i particolari di contorno, vale la pena di sottolineare che ogni lottatore fa una spettacolare entrata in scena prima di ogni match, più o meno come accade nel wrestling americano. Come dei provetti attori i vostri eroi zompetteranno sullo schermo, con tanto di accompagnamento musicale, nel vano tentativo di impressionare l'avversario di turno. Finalmente qualche personaggio degno dei New World Order in un picchiaduro serio?
Forse però la cosa che più ha colpito di **Bio Freaks** finora è la sanguinolenza dell'azione. Ad ogni colpo andato a segno fanno seguito schizzi di sangue per tutto lo schermo, come non si vedevano dai tempi dell'Uomo Tigre. Forse finalmente la censura nei videogiochi per N64 ha allentato un tantino la presa...



Bullzeye può usare il suo devastante mitragliatore per ridurre l'avversario in mille piccoli pezzettini



Minatek, per evitare un attacco di Delta, non si accorge di stare finendo in un pericolosissimo lago di lava

Con un pugno ben assestato Delta spedisce Minatek direttamente dentro il fluido incandescente, col risultato di fargli prendere immediatamente fuoco

Accorgendosi che la fine è ormai vicina, Delata segue Minatek nella lava, per finirlo con un rapido colpo di grazia



Delta si lancia in un attacco verso Bullzeye ma questo lo evita con grandi riflessi e contrattaccando lanciandogli contro le sue braccia

Delta è comunque una dura e anche se accusa il colpo (con visibili perdite di sangue) è pronta a rimettersi a combattere

Alla fine l'area di gioco è ricoperta di sangue ma la nostra eroina riesce comunque a conquistare la vittoria

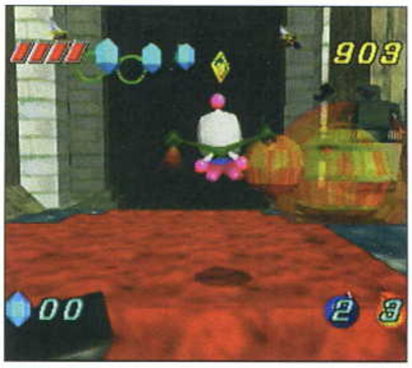


Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue

Benché siano passati solo pochi mesi da quando ha messo in circolazione l'ultimo gioco della serie **Bomberman**, Hudson ha già pronto un nuovo episodio che dovrebbe raggiungere i negozi specializzati del Sol Levante in primavera. Tuttavia, pur mantenendo una certa somiglianza col suo immediato predecessore, il gioco risulta a quanto pare radicalmente modificato nella dinamica. Mentre il primo **Bomberman** proponeva il classico sistema di gioco della serie, con il protagonista impegnato a combattere in uno spazio circoscritto, il nuovo **Bomberman** è più che altro un'avventura in 3D nello stile di **Mario 64**. Del resto lo stesso titolo indica un'obbiettivo simile a quello di **Mario RPG**: venire in soccorso di una principessa. Nel corso della sua nobile missione, Bomberman troverà svariate parti meccaniche che gli permetteranno di servirsi di nuove facoltà: potrà circolare in snowboard, trasformarsi in un elicottero, in un razzo e persino in un sommergibile... Questa rivisitazione tridimensionale di **Bomberman** permette ai fedelissimi della saga di spostarsi in modi a loro inediti. Ovviamente i giocatori controlleranno questo Bomberman trasformista con lo stick analogico. Sullo schermo sarà visualizzato un cronometro. Questo strumento di misurazione del tempo entrerà in scena solamente nelle fasi bonus per rendere la cosa più emozionante e frenetica. **Bomberman Hero** non sarà un noioso e monotono RPG ma un gioco

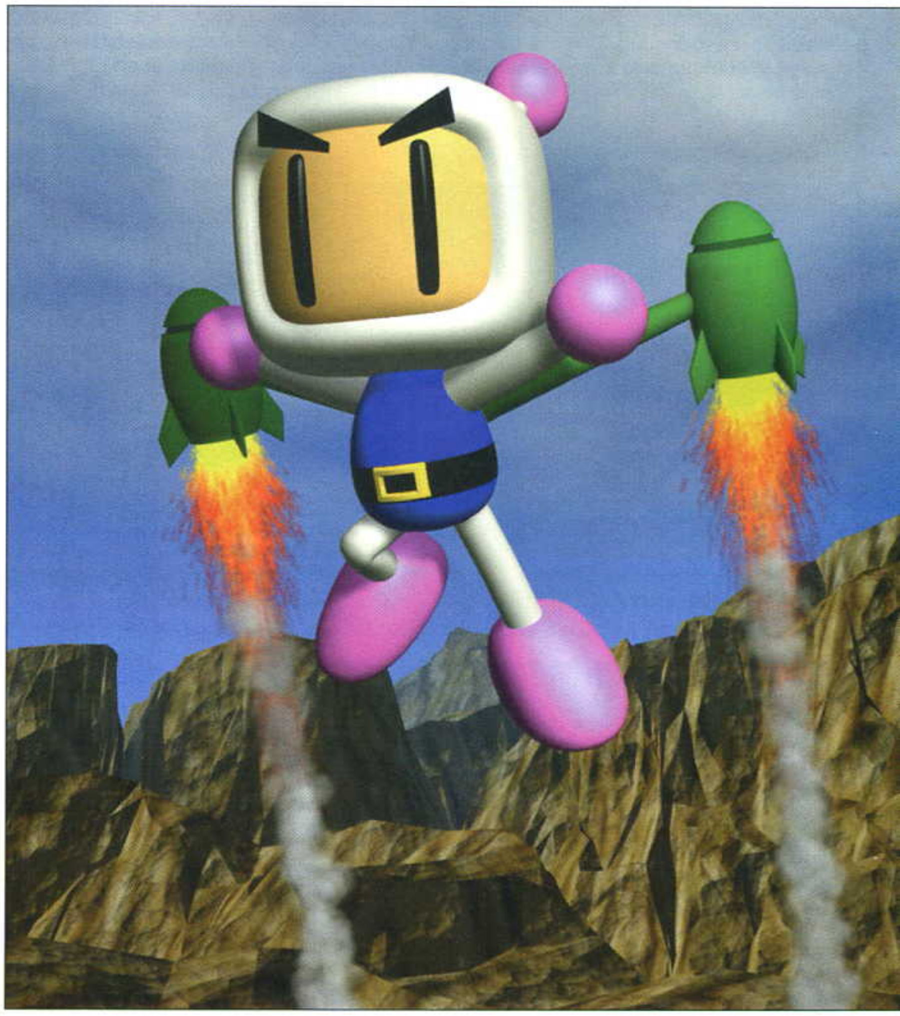












SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSON
GENERE	AZIONE
USCITA	PRIMAVERA



d'azione e avventura. La potenza delle esplosioni può essere regolata su quattro livelli diversi, permettendo al giocatore di usare le bombe in modo strategico. Fasi di gioco in puro stile **adventure** si alterneranno a fasi di azione esplosiva (scusate il facile gioco di parole...). Il gioco si articolerà in diversi stage di cui non è ancora stato reso noto il numero complessivo. Ogni stage si riallaccerà alla stessa atmosfera, ma ospiterà aree differenti. Per scongiurare manifestazioni precoci di noia da parte del giocatore, i programmatori hanno fatto in modo che in alcuni stage si possa scegliere fra due percorsi differenti. Come di consueto, l'epilogo di ogni stage vedrà il giocatore affrontare in singolar tenzone il boss finale. L'influenza esercitata su questo gioco della serie **Bomberman** dagli RPG traspare dal fatto che nel corso della partita si verificheranno diversi eventi straordinari. Inoltre, il protagonista potrà imbattersi in personaggi non giocanti (i cosiddetti "NPC", o **Non Playable Characters**) e avrà la possibilità di acquistare merce di vario genere nelle varie botteghe distribuite per l'area di gioco. **Bomberman Hero** vorrebbe insomma mantenere intatto lo stesso spirito del primo **Bomberman** pur offrendo inedite modalità di controllo e una nuova struttura di gioco. Fatto è che non si può più parlare di un sequel di **Bomberman** come i tanti finora prodotti, ma del primo autentica incursione della saga hudsoniana in un altro genere videoludico: quello degli RPG tridimensionali alla **Mario 64**.



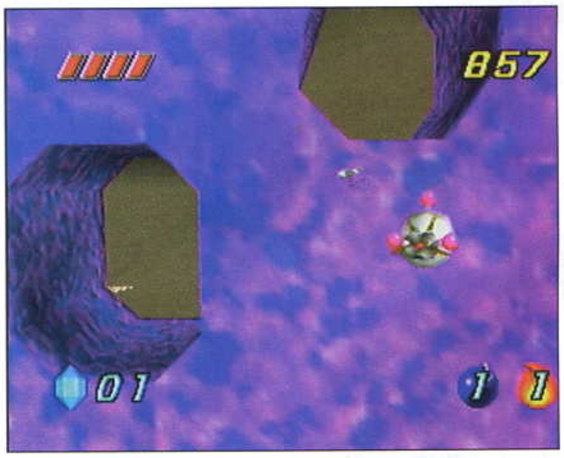
















Jest

Se non riuscite ad attendere fino all'uscita della prossima avventura di **Mario**, ecco che un nuovo eroe si affaccia sulla scena per ritagliarsi il suo spicchio di gloria. Si tratta di Jest, protagonista dell'omonimo gioco dalle caratteristiche tecniche davvero interessanti e che, calato in spettacolari ambientazioni tridimensionali, presenta un mix di diversi generi. In questo titolo, che purtroppo si trova ancora in una fase alquanto arretrata di sviluppo, si scoprono elementi di vari generi che vanno dall'adventure al platform, dagli Rpg ai giochi di guida. Il protagonista è un bizzarro giullare che dovrà attraversare nove mondi fortemente caratterizzati e che lo catapulteranno in una varietà incredibile di situazioni. Ogni mondo è diviso in quattro stage, ognuno dei quali ha caratteristiche peculiari che mischiano i generi già citati in precedenza.



Il vostro Jest impegnato al polo



Da bravi, fate un salutino al giullare!



Guidate il vostro personaggio in una passeggiata fra le insegne al neon

Meritevoli di menzione a parte sono i livelli di guida, caratterizzati da animazioni mozzafiato e da una velocità davvero ragguardevole. Questo appare almeno dal materiale attualmente in nostro possesso. Scopo di tutte le vostre fatiche è sconfiggere le malefiche forze magiche per acquisire il titolo di Jester. Come accennato, il gioco è ancora lontano dalla sua forma definitiva ma già ora si può apprezzare la raffinatezza della grafica. Curved Logic, gli sviluppatori di **Jest**, ha creato delle animazioni di un realismo tale che in precedenza cose del genere abbiamo potuto ammirarle solo al cinema. Spremendo al massimo le potenzialità della macchina, sono riusciti a ottenere spettacolari effetti visivi, un parlato sincronizzato con i movimenti facciali dei personaggi e tante altre piccole chicche, tutte a 25 frame di animazione per secondo. Non male! Peculiarità del personaggio sarà comunque il suo trasformismo, dettato sia dai vari ambienti in cui si verrà a trovare che dai power up che avrà a disposizione. Una sarabanda di trasformazioni che renderà ogni partita diversa dall'altra per un divertimento che promette di durare a lungo.

La difficoltà generale di **Jest** appare fin d'ora discretamente alta e comunque variabile in base alle capacità del giocatore. Potrete infatti decidere in determinati casi l'ordine con cui affrontare i livelli, selezionando itinerari più o meno impegnativi, che però daranno anche punteggi proporzionati alla difficoltà scelta. Dovrete però decidervi ad affrontare ogni difficoltà se volete ambire ad arrivare allo scontro finale.

Jest si presenta come uno dei titoli più interessanti fra quelli attualmente in lavorazione e non vediamo l'ora di poterci mettere sopra le mani, sia per potervi tempestivamente informare ma anche per goderci noi un gioco che promette molto bene.

HO PRESO IL "POTERE ALTO"

Un elemento fondamentale su cui i programmatori hanno puntato molto per implementare la giocabilità di **Jest** è rappresentato dai power up. Questi incredibili poteri, che vanno ad aggiungersi a quelli già in possesso del vostro personaggio, possono essere sfruttati nel momento stesso in cui vengono raccolti oppure essere immagazzinati per un più proficuo utilizzo futuro. Durante l'arco della vostra avventura avrete la possibilità di scovarne a decine, eccovi però una breve carrellata su quelli che in generale sembrano i più utili e i più interessanti.

KARATE



Consente a Jest di diventare istantaneamente un campioncino di arti marziali, capace di mosse spettacolari da far impallidire Bruce Lee.

MARTELLO



Questo simpatico martellone di legno vi dà l'interessante possibilità di rifilare delle gran mazzate in testa ai vostri nemici. Polverizzarli così sarà un gioco da ragazzi.

MARINE



La trasformazione in questione vi farà diventare il classico Rambo armato fino ai denti e pronto ad affrontare da solo decine (ma che dico, centinaia!) di nemici agguerritissimi.

BOXER



Dopo aver vestito i panni di Bruce Lee ora potrete essere Bud Spencer e con dei mastodontici guantoni ricoprire di cazzotti tutti quelli che vi si pareranno davanti.

BIRRA DI CONTRABBANDO



Ma si tratterà poi "solo" di birra? Certo che gli effetti sembrano più quelli del doping, il vostro Jest infatti inizierà a correre come un ossesso. Piccolo effetto collaterale: lo stato di ebbrezza non lo rende facile da controllare e anche la sua vista farà brutti scherzi.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	OCEAN
GENERE	PLATFORM
USCITA	AUTUNNO



Si tratta di una prigione o di una chiesa? I dubbi sono tanti...



Evitate il poliziotto americano se volete star lontani dai guai



In questo gioco sarete chiamati anche a dimostrare le vostre capacità di nuotatore



E' arrivato anche il momento di correre



Trovate la casa dei fantasmi!



Fermate l'orologio e apparirà una misteriosa traccia



Una macchina della polizia vi si avvicina



"Uscite con le mani in alto". Stavo forse correndo troppo?



L'incontro col poliziotto non vi riserva certo belle sorprese

IL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Ogni mondo di **Jest** contiene un mix unico di ambientazioni, nemici e situazioni inimmaginabili. Il vostro giullare sarà chiamato a cambiare ed adattarsi ai vari scenari e così lo troveremo bardato come un gangster degli anni venti oppure come un cowboy al tempo del selvaggio west, come un vampiro in una casa infestata oppure, in veste molto più normale, come un clown al circo.

CIRCUS AND FAIGROUND
The Fairground
The Circus Big-Top
The Big Dipper (Livello di corsa)
The Coconut Shy
The Unicycling Clown (Boss)



WILD WEST
Hanging Party
Shoot Out
Mine Sharf (Livello di corsa)
Saloon Bar



HAUNTED HOUSE
Haunted Graveyard
The Hall of Horror
Ghost Train
Ghost Buster
Vampire (Boss)



'20's GANGSTER
Bootleg Brew Yard
Car Chase (Livello di corsa)
Bank Robbery
Prison
Al Capone (Boss)



NORTH POLE
Iceberg Jumping
Downhill Slalom
Ice Caves
Underwater



MARS
The Crater Games
Ufo (livello di corsa)
Alien Civilisation
Slimy Green Monster Encoluser



TROPICAL ISLAND
The Pirate Ship
The Underwater Caves
The Jungle (livello di corsa)
The Treasure Hunt



ALADDIN
The Street Bazaar
The Secret Treasure Cave
Magic Carpets (livello di corsa)
The Sultan's Palace



Fighting Vipers 2

A dispetto di numerosi picchiaduro presenti sul mercato, **Fighting Vipers** ha raccolto un grande successo non appena ha messo piede nelle sale giochi giapponesi. Il design dei personaggi di **Fighting Vipers** ha pesato non poco sulla popolarità del coin-op, ma le ragioni del suo successo risiedono senz'altro nel suo innovativo sistema di gioco. Questa volta **Fighting Vipers** torna in scena su una scheda Model 3 con un gameplay riveduto e corretto e una grafica favolosa. La prima grande novità di questo sequel è la "Super KO", un tipo di combo fatale che permette ai giocatori di superare uno stage con un solo attacco. Questa "Super KO" può essere eseguita solamente in determinate fasi della lotta. Una "Super KO" andata a segno assicurerà al suo autore la vittoria, mentre una "Super KO" andata a vuoto lo renderà più vulnerabile agli attacchi dell'avversario. Questa mossa fatale deve quindi essere usata con moderazione. Agli otto personaggi già presenti nel gioco precedente sono stati aggiunti tre nuovi elementi: Emi (una ragazzetta armata fino ai denti), Charlie (un motociclista) e una nuova versione di Mahler (il lottatore professionista). Ogni personaggio disporrà di nuove tecniche di combattimento. Gli attacchi sferrati dai personaggi inediti saranno molto spettacolari: Charlie, per esempio, userà la propria motocicletta in molteplici modi per combattere. Per dare forma a questi personaggi la AM2 si è rivolta a un designer esterno: Imai Toons. Imai Toons è un caricaturista di grido che ha creato svariati personaggi

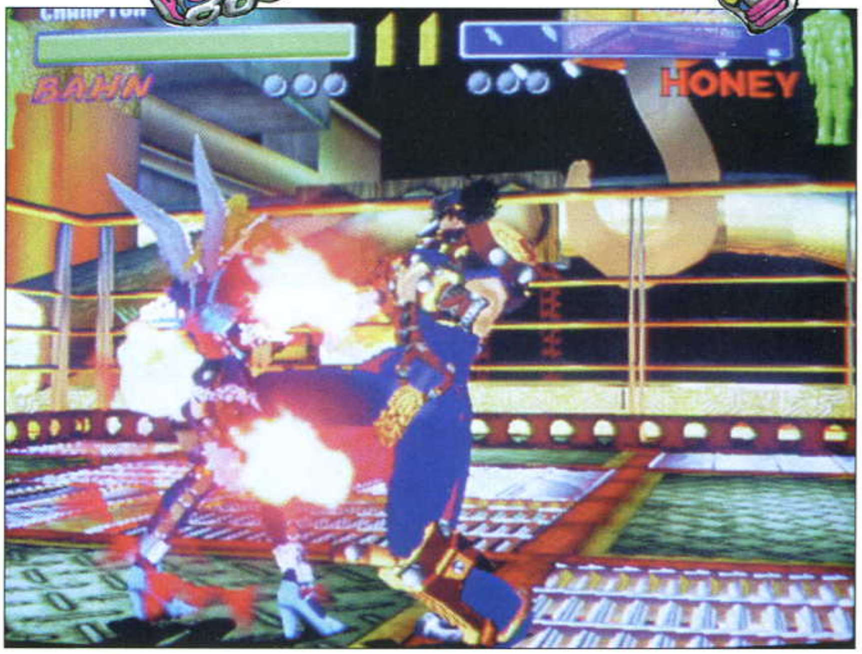












SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM2
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	PRIMAVERA 1998











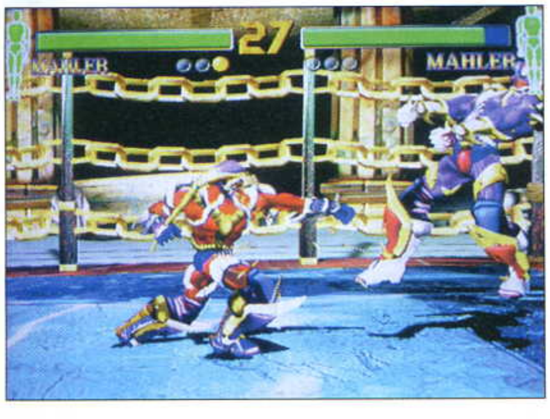




assai accattivanti per le campagne pubblicitarie di marche del Sol Levante come CC-Lemon, Suntory eccetera. **Fighting Vipers 2** offre anche una novità come i cosiddetti **multi-stages**; grazie ai quali i personaggi non affronteranno sempre la stessa sequenza di stage. Gli avversari e gli stage saranno differenti a seconda del "calibro" del giocatore. Questa novità permetterà a **Fighting Vipers 2** di soddisfare appieno sia i principianti che gli esperti. **Fighting Vipers 2** proporrà gli elementi che hanno fatto del primo capitolo il grande successo che è stato, come le armature, l'interazione con le pareti, gli attacchi volanti, le picchiate e così via. Tuttavia i tipi della AM2 non hanno mancato di inserire una serie di interessanti novità sul fronte delle tecniche di combattimento, così come una varierà di splendidi effetti grafici e sonori. **Fighting Vipers** ha avuto molta più fortuna in Giappone che in Europa, complice soprattutto l'aspetto squisitamente nipponico dei personaggi. Ciononostante, gli sviluppatori di **Fighting Vipers 2** hanno, a quanto pare, voluto rendere questo look folcloristico ancora più marcato. Quando ci è stato permesso di dargli un'occhiata alla versione di anteprima che avete di fronte, **Fighting Vipers 2** era completo al 60%, ma ci è stato detto che una versione completa al 90% sarebbe stata pronta già per la nuova edizione dell'AOU programmata per questo febbraio.

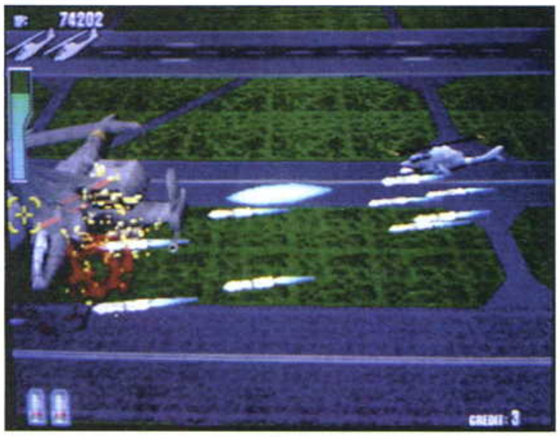






Zero Gunner

La Model 2 è una delle schede più vecchie del mercato, eppure ci sono ancora dei team di sviluppo ben lieti di lavorarci. Con la sua strategia di concessione delle licenze, Sega ha interessato numerosi sviluppatori minori di coin-op che non hanno le risorse economiche necessarie né per mettere a punto una scheda "casereccia" né per affrontare una guerra tecnologica con il fabbricante di hardware più grosso del mercato. La Psikyo è l'ultima di queste piccole compagnie a vedersela con la venerabile Model 2 dopo Tecmo, Data East e Jaleco. Come Seibu-Kaihatsu, Raizing ed Eighting, Psikyo è specializzata nel campo degli sparatutto nipponici bidimensionali. **Zero Gunner** ha per protagonisti degli elicotteri da guerra. I giocatori potranno scegliere un elicottero fra tre differenti modelli: l'Apache AH64X, il Cobra AH-MX o il più esotico Gunship Nakajima. Quattro i percorsi disponibili: Asia, America, Europa ed Expert. Ognuno dei primi tre percorsi ospita cinque stage differenti, mentre l'Expert è di fatto una compilation dei primi tre percorsi. Quest'ultima modalità ha infatti preselezionati 10 fra i migliori stage dei percorsi precedenti; il computer ne sceglierà poi cinque a caso. Il giocatore dovrà quindi superare questa cinquina per completare con successo la modalità di gioco Expert. Di fatto questo sistema di gioco proporrà ogni volta degli stage differenti in modo casuale. I comandi sono di quelli canonici (due tasti) e altrettanto classico è il sistema di puntamento, molto simile a quello di **Ray Storm**. Nel corso della partita i giocatori raccoglieranno power-up e ordigni bellici di vario tipo. Lungo il tragitto si potranno poi ammirare grandi effetti speciali come una spettacolare rotazione di 360°; l'elicottero del giocatore, per esempio, potrà volteggiare intorno a un boss per eliminarlo. Tirando le somme, **Zero Gunner** offre un **gameplay** di tipo tradizionale abbinato a una veste grafica superlativa. **Ray Storm** se la vedrà brutta...











SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	PSIKYO
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	IMMINENTE

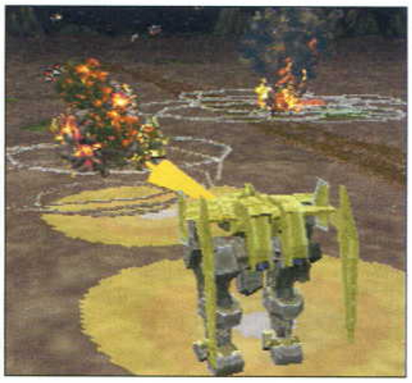

YOU VIDEOGAMES TOO
SEGA SATURN
NINTENDO 64
Evangelion 2
Time Bokan 2
V-Goal world edition 98
Super Pocket Fighter
Si prega di telefonare per conoscere le ultime uscite per tutte le console o per PC
WCW
1080 Snoboarding
Yoshi Story
Goemon usa
Quake
Super robot Spirit
Fighters Destiny
Action Figure
EVA00
EVA01
EVA02
EVA03
EVA04
EVA05
EVANGELION
GUNDAM
HOKUTONOKEN
JAGGER
KEN
RAUL
REI
Music CD
PER ORDINARE CHIAMA SUBITO LO
011/88.99.20
fax: 011/812.71.12
You Too Videogames
a TORINO
in VIA PO 26
Memory card/Adattatore/Proaction replay/Ram da 4 MEGA: 4IN UNO-SAT
...E ANCORA:PROLUNGHE JOYPAD-ADATTATORI MEMORY CARD-VOLANTI PER TUTTI E TRE I FORMATI-ACTION REPLAY-
Accessori
SERVIZIO RIVENDITORI
RICHIEDERE ILNS. LISTINO AL NUMERO DI FAX 011/812.71.12
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione: videogames, riviste, resine, cd musicali,gadget,.....
NOMI-MARCHI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Gun Griffon 2

Uscito due anni fa, **Gun Griffon: The Eurasian Conflict** conoscerà a breve il suo seguito grazie a Game Arts. Takeshi Miyaji, uno dei pionieri giapponesi dei giochi poligonali, è il principale responsabile di tutti i titoli più prestigiosi di Game Arts (**Silpheed** per Mega-CD, per esempio). Dopo i favori accordati al primo **Gun Griffon**, Miyaji-san si è dedicato alla realizzazione dell'RPG **Grandia** e sta attualmente ultimando **Gun Griffon 2**. Ci sono voluti due anni per realizzare questo sequel. Il team di sviluppo ha effettuato uno studio assai meticoloso sulle più recenti innovazioni nel campo delle armi e dei veicoli bellici. Per le animazioni di ciascun veicolo, il team di sviluppo ha usato un cronometro allo scopo di riprodurre fedelmente la velocità dei movimenti effettuati dai mezzi veri. La torretta del carro armato, per esempio, ruoterà alla stessa velocità della sua controparte reale. Ma Game Arts ha portato il realismo a livelli estremi col **texture mapping** dei veicoli e dei robot: su ogni poligono è stata applicata una grana differente. Quest'attenzione al dettaglio, accompagnata dai numerosi effetti speciali, conferisce al gioco un livello di realismo assai elevato. Persino i fondali sono stati resi con maggiore cura rispetto a quanto fatto per il primo **Gun Griffon**.
La trama è un proseguimento di quella precedente. Il mondo è diviso in quattro blocchi immaginari: l'APC (Asian Pacific Community), il PEU (Pan-European Union), l'AFTA (American Free Trade Association) e l'OAU (Organization of African Unity). Questa volta il gioco prende le mosse da un piccolo conflitto che scoppia al confine di due paesi africani; in realtà, però, questa scaramuccia risulta orchestrata da due potenti blocchi rivali: l'APC e il PEU. A differenza di quanto accadeva in **Gun Griffon**, l'azione non avrà luogo in uno scenario europeo bensì in svariate **locations** africane come la savana, la foresta e la giungla. Il realismo profuso nella realizzazione di questo sequel ha interessato anche gli effetti sonori.
Gun Griffon ospitava una splendida sequenza introduttiva in stile cinematografico progettata per sfruttare la scheda MPEG del Saturn. Questa volta, sicuramente a causa del basso numero di schede MPEG presenti sul mercato, questa presentazione in computer graphics è stata rimpiazzata con svariate sequenze animate poligonali intercalate nella fase attiva del gioco. Il risultato, comunque, è ugualmente notevole...

Sul fronte delle opzioni sono da segnalare due nuove modalità di gioco: "exercise" e "survival". Quest'ultima modalità prevede che tutti i veicoli del gioco appaiano in modo casuale; il giocatore dovrà distruggerne quanti ne può senza essere a sua volta distrutto. Ma la novità più importante è il "VS Mode". Due amici in

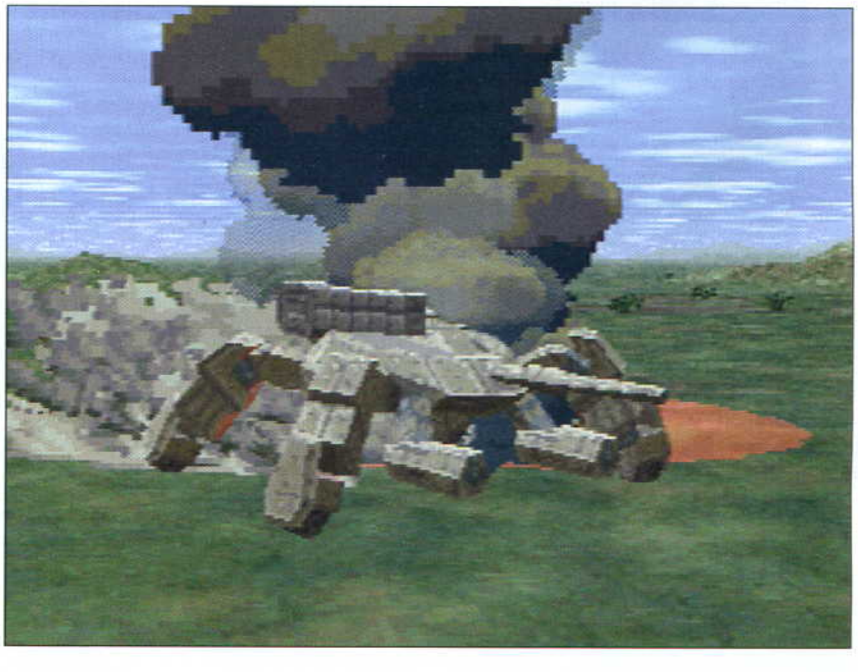












SCHEDA

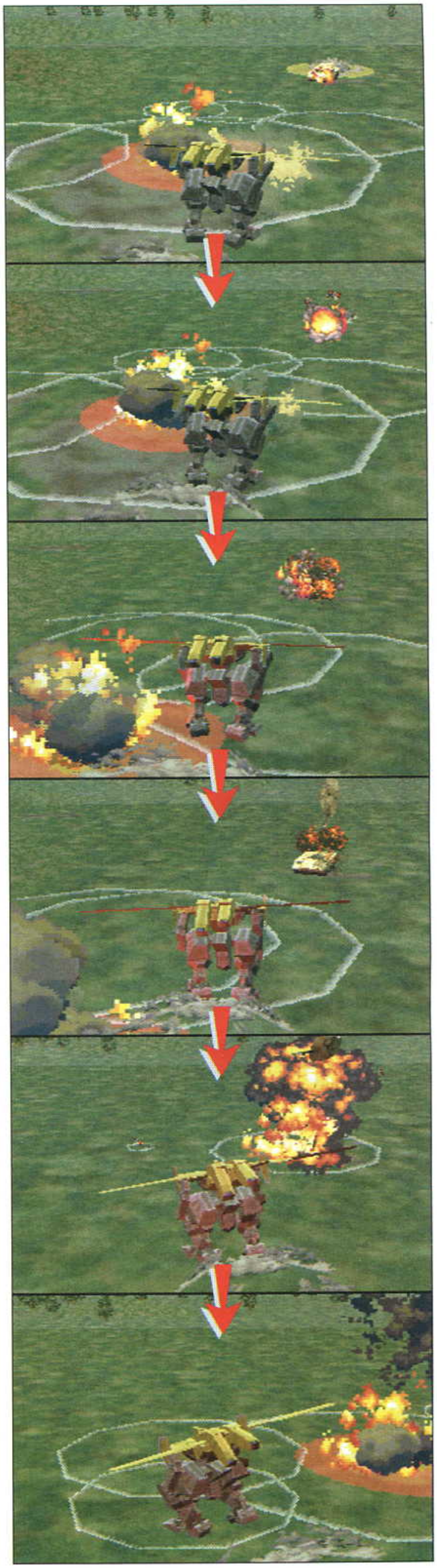
CASA PRODUTTRICE **GAME ARTS**

GENERE **SPARATUTTO**

USCITA **23 APRILE**

vena di sfide personali potranno collegare i loro Saturn mediante l'apposito cavo e quindi affrontarsi su uno schermo separato. Ma se lo vorranno, potranno anche collaborare reciprocamente o condurre lo stesso mezzo di trasporto: un giocatore piloterà il veicolo (elicottero, robot o carro armato) e l'altro sparerà ai nemici. Con **Gun Griffon 2** i tipi di Game Arts hanno portato realismo e interattività a nuovi estremi. Frutto di due anni di sviluppo, **Gun Griffon 2** dovrebbe risultare un ottimo titolo per Saturn. Ma la storia non finisce qui. Il signor Miyaji sta già pensando di svilupparlo su altri sistemi. Dato che la PlayStation non possiede abbastanza RAM e il Nintendo 64 non offre abbastanza spazio di stoccaggio per la grafica, Miyaji-san sta attualmente vagliando la possibilità di tradurre **Grandia** e la serie di **Gun Griffon** sul PC o sull'imminente Katana (il gioco può essere facilmente convertito sia sul PC che sul Katana)...













Dragon Force 2

Forte del successo ottenuto con **Dragon Force**, Sega si appresta a metterne in commercio il secondo episodio. Il sistema di gioco è rimasto quello del prototipo, ma ci sono anche delle novità. Come prima, il giocatore sceglierà il suo personaggio fra i leader dei vari regni. Wein è l'unico personaggio di **Dragon Force** ad apparire in questo sequel. Tutti gli altri personaggi sono inediti. **Dragon Force 2** condivide col suo predecessore anche il traguardo che il giocatore deve raggiungere, cioè a dire la conquista dell'intera mappa. Quanto alle novità, è possibile scindere il proprio esercito in due gruppi separati composti da soldati di valore variabile. Inoltre, come nel primo gioco, è possibile approntare un esercito composto da oltre 100 personaggi e assistere a battaglie epocali che vedono coinvolte più di 200 persone. Sempre disponibili sono le super-magie, da usare quando l'indicatore della potenza raggiunge un determinato livello. E naturalmente non mancano armi e unità di combattimento inedite. Pare che gli enigmi da risolvere per accedere ad aree particolari siano più numerosi e più complicati di prima. La telecamera virtuale è più dinamica ed è programmata per offrire svariate angolazioni di ripresa nel corso delle battaglie. Anche l'interfaccia è stata ridisegnata al punto da diventare a tutti gli effetti un'interfaccia a icone. **Dragon Force 2** è stato sì migliorato nella grafica, ma i punti più interessanti dell'opera di perfezionamento riguardano il sistema di gioco (più equilibrato) e il numero di scelte strategiche offerte al giocatore.

















SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**SEGA**
GENERE	**RPG**
USCITA	**IMMINENTE**

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.369.000
AERO FIGHT ASSAULTL.139.000
BLAST CORPS L.79.000
BOMBERMAN L.109.000
CLAYFIGHTER L.149.000
DOOM L.119.000
DORAEMON L.99.900
FIFA 98 TEL
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.99.000
DD KONG RACING L.119.000
DUAL HEROS L.119.000
DUKE NUKEM 3D L.139.000
FIGHTERS DESTINY TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.139.000
GRETSKY HOCKEY 98 TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
J.L. LIVE 64 L.115.000
JEOPARDY TEL.
YOSSI ISLAND L.119.000
KING OF PROBASEBALL L.115.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCERUSAL.139.000
LAMBORGHINI USA L.129.000
MACE THE DARK AGE L.119.000
MARIO KART 64 USA L.129.000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
MULTIRAC.CHAMP.L.139.000
NAGANOWINTEROLYMPICL.139.00
PILOT WINGS L.75.000
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 TEL
SNOWBOARDING TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR WARS L.99.000
ST. ANDREW GOLF L. 99.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.109.000
ZELDA TEL
VIRTUAL PROWRESTING BATTLE
VIRTUA HIRYUKO NOKEN TEL
WILD CHOPPER L.139.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
ADATTATORE CHIP FX L.45.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA L.139.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.69.000
ARCADE CLASSIC L.49.000
ALISIA DRAGON L.29.000
CHIKY CHIKY BOYS L.29.000
CLAYFIGHTER L.39.000
COMIX ZONE L.39.000
CRACK DOWN L.25.000
DRAGON BALL Z L.49.000
ESWAT L.25.000
FEVER PITCH SOCCER L.55.000
FIFA 97 L.49.000
GLOBAL GLADIATORS L.35.000
GOLDEN AXE II L.39.000
GUNSTAR HEROS L.45.000
HANG ON GP L.29.000
LIGHT CRUSADER L.39.00
KICK BOXING L.39.000
MAXIMUN CARNAGE L.49.000
MICHAEL JACKSON L.35.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY L.29.000
NBA HANGTIME L.49.000
NBA LIVE 97 L.55.000
PAC PANIC L.39.000
PRIMAL RAGE L.49.000
PSYCO PINBALL L.59.000
THUNDER FORCE II L.35.000
TOURTLE HYPERSTONE L.39.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
VECTORMAN L.39.900
DYNAMITE DUKE L.25.000
X-MEN 2 L.59.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION

PLAYSTATION UNIVERSALE
L3... 9.000

GIOCHI USA/JAP
ALUNDRA TEL
ARMORED CORE L.119.000
BOMBERMAN WORLD TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BLAZE & BLADE TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CRITICAL BLOW TEL
DEATHTRIP DUNGEN TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
DRAGON BALL Z 1 L.89.000
EINHANDER TEL
EXALEGIUS TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FRONT MISSIONALTERNATIVE
GHOST IN THE SHELL L.129.000
GRAND TOUR RACINGL.115.000
GRAN TURISMO TEL
GUNBALLET L.95.000
GUNBIKE TEL
GUNDAM 0079 THE WAR... TEL
GUNDAM THE BATTLE MAST.
GUNDAM BATTLEMASTERII
GUNDAM PERFECT 1 YEAR
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
HOKUTO NO KEN L.139.000
KING OF FIGHTERS 96L.129.000
MACROSS MISSION TEL
MARVEL S.HEROS L.115.000
METAL SLUG TEL
MINI 4WD TEL
MOTOR TOON GP 2 L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
PUYOPUYOTHEULTIM.L.135.00
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL BATTLE RPG TEL
REAL ROBOT FINAL ATTACK
ROCKMAN DASH TEL.
SAILOR MOON L.129.000
SIDEWINDER 2 TEL
S. ROBOTWARSHOOTINGTEL
STREET FIGHTER COLLECT.
TEKKEN 3 TEL
TENCHU TEL
TIME CRIS IS+ GUN TEL
TOBAL 2 L.139.000
VIRTUAL HOKUTO NO KEN
ZERO DIVIDE 2 L.119.000
Z-GUNDAM TEL
ZERO PILOT TEL
XENOGEAR TEL
VIRTUAL POOL EURO L.69.000
ULTRAMEN FIGHTINILLUSION

ACCESSORI
PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD PSX L.29.900
MEMORY CARD 15B L.39.000
ACTION REPLY L.59.000
CAVO LINK L.29.000
PAD ANALOGICO L.69.000
PAD DUAL SHOCK TEL
PISTOLA NAMCO L.99.000

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB
L.100.000

ATTENZIONE!!!
SPEDISCICI UN GIOCO PER PLAYSTATION+ LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000.

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO
ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
CYBERBOTS TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.79.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GROOVE ON FIGHT TEL
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.85.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.119.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY L.99
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA WRESTLING TEL
WWF WRESTLEMANIA L.49.000
WAKU WAKU 7 TEL
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.39.900
COTTON II L.129.000
CRIMEWAVE L.39.900
DARIUS 2 L.49.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.99.000
GUN GRIFFON L.55.000
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON I L.39.900
PANZER DRAGON II L.79.000
QUAKE L.99.900
SOVIET STRYKE L.59.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.79.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
SHIENRYU TEL
STELLAR ASSAULT TEL
VIRTUA COP 2 + PISTOLA TEL

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER
3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BUG L.39.900
BUG II L.69.000
CLOCKWORK KNIGHT 2 L.39.900
DRAGON HEART L.49.000
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
GEX L.39.900
LOST WORLD L.99.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PINBALL GRAFFITY L.59.000
PUZZLE BOBBLE 2 TEL
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SHINOBI EX L.49.000
SILUETTE MIRAGE TEL
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.89.000
SONIC R TEL
SCUD L.39.900
SEGA AGES II L.99.000
TILT L.49.000
TRUE PINBALL L.49.000

GIOCHI SATURN

SPORTIVI
ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.0
ANDRETTI RACING L.59.000
ATHLETE KINGS L.59.000
DECATHLETE L.59.000
DRIFT KING 97 L.59.000
F1 GP 97 TEL
FIFA 97 L.49.000
FIFA 98 L.99.000
GT S. BYCICLE TEL
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.69.000
NASCAR 98 TEL
NBA ACTION 97 L.39.900
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA JAM EXTREME L.49.000
NHL 97 L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
PGA TOUR GOLF 97 L.49.000
ROAD RUSH L.49.000
SNOW BOARDING 98 TEL
STEP SLOP SLIDER TEL
TENNIS ARENA TEL
WINTER HEAT TEL
SEGA RALLY L.49.000
SEGA TOURING CAR L.99.000
WIPEOUT 2097 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.59.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.99

AVVENTURA/RPG/STRATEGA
ALBERT ODISSEY L.115.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
ATLANTIS TEL
BIO HAZARD L.99.000
CROC TEL
D L.39.900
DARK SAVIOR L.39.900
DISCWORLD II L.99.000
DIE HARD TRILOGY L.69.000
DRAGONE FORCE L.115.000
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION II L.79.000
GRANDIA TEL
LUPIN III TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
PRISONER OF ICE L.99.000
RIVEN (MYST II) TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOML.39.9
SAKURA WARS II TEL
SD GUNDAM CENTURY TEL
SENTIMENTAL GRAFFITY TEL
SHINING FORCE III TEL
SHININGTHEHOLYARCL.115.000
SOLO CRISIS TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
STORY OF THOR 2 L.49.000
THEME PARK L.49.000
TOMB RAIDER L.69.000
YU NO SPECIAL ED. TEL

VIRTUA FIGHTER2+VIRTUA COP+DAYTONA USA
L.79.000

ACTION REPLY4 FUNZIONI: RAM CARD/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD
L.59.000

ACCESSORI
JOYPAD COMP. L.32.000
JOYPAD SEGA L.49.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.29.900
RIVITA GAME FAN L.15.900
RAM CARD 2M L.35.000
CAVO S-VHS L.29.000
PISTOLA PREDATOR L.59.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.29.000
BLUES JOURNEY L.29.000
FATAL FURY SPEC. L.29.000
FOOTBALL FRENZY L.29.000
KARNOV'S REVEN. L.29.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.29.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
STAKES WINNER L.59.000
TOP HUNTER L.29.000
JOYPAD L.59.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.29.900

SUPERNINTENDO

BATMAN FOREVER L.69.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
CASPER L.39.000
DEATH & RET. OF SUPERMANL.69
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
JOYPAD L. 28.000
CAVO SCART SFC/SNEL.23.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
LION KING L.39.000
PUYO PUYO 2 L.39.000
PUZZLE BOBBLE L.39.000
TAZMANIA L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD L.29

MODELLI DRAGON BALLZ

10/18 cm. BATTLE COLL.
1 SON GOKOU
20MAJINBO
2 S.SAYAN SON GOKU
21 S.SAYAN GOGETTA
3 PICCOLO DALMAHO
4 VEGETA
22S.VEGETTO
5 TRUNKS
24
S.GOTENKS
6 FREEZA
25 SON GOKOU GT
7 S.VEGETA
27 VEGETA GT
8SON GOHAN
9 S.SAYAN SON GOHAN
10 SUPER SAYAN BROLY
11 CELL
28 SON GOKOU&PAN
12 S.SAYAN
29 TRNKS & GILL
13 SUPER SONGOHAN
14 GREAT SAYAMAN
15SON GOTEN
16 TRUNKS CHIL
17 S.SAYAN SON GOKOU
18 GOTENKS
19 S.SAYAN VEGETTO

DAL MOD.1 AL19 L.29.900
DAL MOD.27 AL29 L.39.900

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.34.000
SERIE SAILOR MOON L.34000
SERIE RANMA 1/2 L.34.000
SERIE GUNDAM L.34.000
SERIE MACROS L.34.000
SERIE CITY HUNTER L.34.000
SERIE ORANGE ROAD L.34.000
SERIE MAISON IKKOKU L.34.000
SERIE URUSEI YATSURAL.34.000
SERIE FINAL FANTASY L.34.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.34.0
SERIE LAMU L.34.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.34.00

CD MUSICALI DI HOKUTO NO KEN
L.55.000

Vandal Hearts

In questo momento i possessori giapponesi di Saturn hanno sicuramente di che stare più allegri rispetto ai loro colleghi europei. Nella terra del sol levante le uscite per questa macchina continuano ad avere un livello che potremmo definire discreto, mentre nel vecchio continente siamo costretti ad aspettare mesi per delle conversioni Pal che si rivelano, nella maggior parte dei casi, più lente e meno spettacolari. Un caso emblematico è Konami, che rimane tuttora una delle software house che maggiormente supporta la console Sega. Questa sua nuova versione di **Vandal Hearts** è sicuramente superiore, grazie a varie migliorie apportate, all'originale per Playstation, uscito a qualche mese fa, ma probabilmente non la vedremo mai tradotta per l'occidente poiché i capoccioni di questa azienda hanno deciso di abbandonare il mercato europeo del Saturn. Ambientato nella mistica terra di Sostegoria, il gioco narra la storia di un manipolo di guerrieri che cercano di impedire lo scoppio di una guerra fra due regni rivali. Come avrete modo di scoprire avanzando nella vostra missione, vi accorgerete che c'è molto più da fare di quanto inizialmente abbiate potuto pensare. Controllando il valoroso Ash Lambert (un caso lo stesso cognome dell'attore che ha impersonato Highlander?) dovrete viaggiare per la regione incontrando e interagendo con un sacco di personaggi e di creature diverse.













Mentre la parte più strettamente legata allo svolgersi della trama affascinerà per giorni gli appassionati dei giochi di ruolo, le sezioni di combattimento di **Vandal Hearts** meritano una particolare attenzione. Inizialmente la pattuglia ai vostri ordini sarà composta esclusivamente da tre personaggi e con questi dovrete aprirvi la strada fra i nemici a colpi di spada e con l'aiuto di devastanti incantesimi. Lo svolgersi della battaglia è scandito dal classico sistema a turni e avrete l'opportunità sia di muovere che di far attaccare i vostri uomini prima che il giochi passi nelle mani dell'avversario. A differenza però di quanto accade nella maggior parte degli RPG, la posizione del vostro personaggio all'interno dell'ambientazione influenza le sue capacità di lotta. I fondali tridimensionali e la grafica isometrica aggiungono maggior spessore all'azione, ecco che quindi degli arcieri posizionati su un picco ben coperto riusciranno a produrre molti più danni piuttosto che in una pianura aperta. I risultati dei vari combattimenti andranno inoltre a variare le capacità dei personaggi che, una volta guadagnata una discreta esperienza, saranno in grado di eseguire nuove e più potenti magie o avere a disposizione un aumentato numero di armi. Il tutto in uno schema gerarchico che



CON SCATTO FELINO E AGILE MOSSA COLPIRÀ TUTTI E TRE

I combattimenti in **Vandal Hearts** sono così intuitivi e immediati che diventerete un vero maestro in pochissimo tempo. Appena individuato il personaggio cui impartire gli ordini potete subito decidere se muoverlo o farlo attaccare, cosa quest'ultima che potrete fare solo quando vi trovate in linea diretta con il nemico (non sono ammessi gli attacchi diagonali). Ditegli cosa deve fare e lo vedrete battersi con tutte le sue forze e in modo molto realistico per realizzare il vostro schema tattico, fate in modo che il suo sacrificio non sia vano!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	RPG
USCITA	IMMINENTE







BUONI PROPOSITI PER IL FUTURO

Dopo aver mandato in porto **Vandal Hearts**, i programmatori di Konami punteranno la propria attenzione sullo sviluppo delle versioni Saturn di **Suikoden** e **Castlevania**. Entrambi i titoli sono attesi ormai da mesi con impazienza dai giocatori nipponici e dovrebbero contenere anch'essi delle aggiunte in esclusiva per la versione Saturn. **Suikoden** è un gioco di ruolo molto più tradizionale di quanto lo possa essere **Vandal Hearts**, con un set molto vasto di personaggi e centinaia di armi e incantesimi a disposizione, in grado di impensierire anche pezzi da novanta come **Grandia**. **Castlevania** invece è molto più arcade e promette di essere uno dei titoli da tenere d'occhio nel prossimo futuro. La versione Playstation era veramente buona e non abbiamo dubbi che anche sul Saturn si possa ripetere lo stesso risultato.







vedrà i semplici soldati diventare guerrieri, gli apprendisti diventare stregoni e così via. Dimenticatevi il freddo distacco degli scontri tipici degli RPG, in **Vandal Hearts** i guerrieri si rifilano colpi violentissimi e il sangue scorre veramente ad ettolitri. Mandate a zero l'energia del vostro nemico e lo vedrete scomparire in una pozza rossastra: questo sì che vuol dire liquidarlo! In **Vandal Hearts** elementi strategici da war game si combinano perfettamente con altri elementi tipici degli RPG, una buona grafica completa un mix che dovrebbe tenervi attaccati ai monitor per molto. Quella versione Saturn di **Vandal Hearts** dovrebbe essere ben di più di una mera conversione da Playstation, in forza di alcune significative novità ideate in esclusiva per la console Sega. Tanto per cominciare, tutte le sequenze animate presenti nelle varie parti del gioco sono state riviste, perfezionate e implementate, come anche la presenza di diversi tipi di finale. Durante la vostra missione avrete l'opportunità di incontrare un numero maggiore di personaggi e anche le armi e gli incantesimi presenti sono più numerosi di quelli che avevano a disposizione gli utenti Sony nell'originale. Tutto questo dovrebbe consentire a Konami di produrre un RPG di ottimo livello sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la giocabilità. **Vandal Hearts** sembra un titolo meritevole di molta attenzione. Rimane però il fatto che si tratta di un titolo giapponese, con tutti i problemi connessi che diventano ancora maggiori in giochi come questo, in cui il testo ha una discreta importanza. Sfortunatamente la decisione di Konami di abbandonare, a nostro avviso con eccessiva rapidità, il mercato europeo fa pensare che una versione Pal di **Vandal Hearts** non vedrà mai la luce ma c'è da sperare che la casa nipponica torni sui suoi passi e ci doni ancora qualche buon gioco. Sognamo, sogniamo...















Fighters Destiny

Attualmente il panorama dei picchiaduro per il Nintendo 64 non appare particolarmente rigoglioso. Il meglio per ora è **Hiryu No Ken Twin**, che però non appare attrezzato per reggere il confronto con i campioni delle altre console. A risollevare parzialmente la situazione arriva **Fighters Destiny**! Il beat'em up della Ocean infatti si presenta come un prodotto di primissimo ordine, in grado di soddisfare la sete di combattimento dei fans della grande "N". Prima cosa che salta subito all'occhio, naturalmente, è la veste grafica che in questo caso appare molto convincente. I lottatori infatti sono realizzati con una grafica poligonale molto dettagliata e raffinata. Le animazioni sono più che all'altezza ma tutto questo non sarebbe niente se non fosse combinato con un'adeguata giocabilità ma tra poco scoprirete che tutte le vostre preghiere, cari mazzuolatori virtuali, sono state esaudite!



BIG MATCH

Scordatevi i picchiaduro in cui le partite si riducevano al semplice susseguirsi di duelli senza costrutto e senza un minimo di logicità (che non fosse solo quella della difficoltà crescente). Per aumentare la varietà e quindi l'attrattiva di **Fighters Destiny**, i programmatori hanno introdotto ben cinque modalità di gioco diverse, cosa vista raramente sinora in un picchia-picchia. La prima e più banale è data dal Versus Mode che altro non è che la classica modalità in cui sceglierete un personaggio e provate a battere tutti gli altri lottatori. Con il Battle Mode si passa già a qualcosa di meglio grazie alla possibilità di battervi con degli amici. La modalità per due giocatori è molto interessante perché se riuscite a mettere al tappeto un avversario potrete impossessarvi delle sue mosse speciali, salvarle sul memory pak e ricaricarle in seguito; se perderete però, sarete voi a donare al vincitore le vostre capacità di combattimento. La parte innovativa inizia invece con il Record Attack che si divide in tre sotto-modalità. Nel Survival dovrete affrontare 100 incontri 100 cercando di arrivare interi alla fine; nel Rodeo sfiderete la mucca Ushi (!) nel tentativo di resistere il più a lungo possibile; nel Fastest per finire dovrete frantumare i vostri record di velocità nel mettere al tappeto gli avversari. Il nucleo di **Fighters Destiny** è però rappresentato dal Master Challenge. In questo caso avrete da affrontare due tipi di avversari, i Master e i Joker, nell'ambito di un torneo composto da 12 match. A decidere quale tipo di combattente vi toccherà sarà









SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	OCEAN
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

una sorta di Ruota della Fortuna. Sconfiggete un Master e otterrete una nuova mossa speciale per il vostro lottatore, finite al tappeto contro un Joker e la perderete. Sicuramente una variante di gioco molto interessante ma che, come del resto tutto **Fighters Destiny**, presenta una difficoltà piuttosto elevata. Vi accorgerete quindi che vi tornerà molto utile il menù di pratica. Qui avrete l'occasione di provare tutte le vostre mosse, dai calci ai pugni, dai lanci alle mosse speciali, contro il compiacente Robert the Robot che non avrà nulla in contrario nel farsi riempire di botte mentre vi impratichite con le potenzialità del vostro lottatore.



C'E' TAPPETO E TAPPETO

Mentre durante i combattimenti i colpi si susseguono e piano piano la forza dei due contendenti va ad esaurirsi, bisogna notare che non tutti i KO sono considerati nello stesso modo. Al variare della modalità con cui avete spedito l'avversario al tappeto corrispondono diversi punteggi. L'incontro terminerà quando uno dei due lottatori avrà totalizzato nove punti. Un solo punto vi verrà conteggiato se riuscirete a far







I DURI HANNO DUE CUORI

Uno degli aspetti cruciali di ogni picchiaduro che si rispetti è il numero di personaggi disponibili. Da questo punto di vista **Fighters Destiny** non ha nulla da invidiare non solo ai suoi diretti rivali per Nintendo 64 ma in generale ai più importanti picchiaduro diffusi sulle altre console. Fin dall'inizio avrete ben dieci lottatori a vostra disposizione ma con il proseguire della partita e col raggiungimento dei maggiori traguardi, verranno attivati i cinque personaggi segreti. Tutti quanti sono fortemente caratterizzati per quel che riguarda le mosse a disposizione, numerose e spettacolari. Andiamo comunque a fare la conoscenza dei magnifici dieci fra cui potrete scegliere fin dalla prima partita.

RYUJI (Giappone)

Partiamo con il più classico esponente dell'arte marziale del Karate. Un lottatore completo che rappresenta il classico combattente medio, senza punti deboli ma senza neanche particolari virtù. La scelta naturale per chi si trova alla prima partita.



TOMAHAWK (USA)

Il suo punto debole è sicuramente una velocità di movimento non certo entusiasmante. L'unico portabandiera degli States compensa però questa sua debolezza con una potenza incredibile: se vi mette le mani addosso incominciate a pregare.



ABDUL (Mongolia)

Cercate un lottatore fantasioso e imprevedibile? L'avete trovato! Abdul infatti punta tutto su una gamma di attacchi molto ampia e diversificata che gli consente di variare la strategia di gioco più volte durante lo stesso incontro. Forse non eccessivamente resistente.



MEILING (Cina)

Finalmente una presenza femminile a ingentilire il rude party dei lottatori di **Fighters Destiny**. La fanciulla in questione è un'esperta di Kung Fu che non è molto potente quando si tratta di attacchi diretti ma capace di disorientare gli avversari con i suoi vorticosi salti e i suoi colpi fulminei.



NINJA (Giappone)

Wow, i programmatori non si sono certo spremuti molto per trovargli un nome originale! Il più tecnico fra i personaggi inizialmente disponibili riesce facilmente ad eseguire colpi molto potenti grazie anche ad una eccellente agilità.







squalificare l'avversario spedendolo al di fuori dell'area di gioco, soluzione consigliabile solamente se dal punto di vista dell'energia vi trovate decisamente in svantaggio. Due punti arricchiranno il vostro score nel momento in cui esaurirete la scorta di energia di chi vi sta di fronte e lo sbatterete brutalmente al tappeto: la soluzione più classica e quella a cui ricorrerete più spesso durante i primi incontri. Tre punti li otterrete invece se abbatterete il nemico con una buona combinazione di colpi, anche se questi non comprendono quelli più letali a vostra disposizione. Il massimo ottenibile, ovvero quattro o cinque punti, lo raggiungerete se battete il vostro avversario eseguendo una combo o una mossa speciale. Come si può notare in questo caso vi possono bastare anche due soli atterramenti per vincere l'incontro. Peccato che queste mosse siano tutt'altro che facili da eseguire.



VALERIE (Germania)
Iniziamo la carrellata dei combattenti del vecchio continente con questa ragazza teutonica che presenta i migliori attacchi aerei fra tutti i lottatori presenti. Le sue ottime capacità nelle arti marziali la rendono sicuramente la più agguerrita fra le rappresentanti del gentil sesso.



PIERRE (Francia)
Chissà cose ne penseranno i francesi a venire rappresentati in un picchiaduro da... un clown. Nonostante le apparenze, quando avrete a che fare con lui ci sarà ben poco da ridere. Molto agile e scattante, è dotato però di pochi colpi in grado di fare davvero male.



BORO (Svizzera)
Potevamo soprassedere sul fatto che ci fossero combattenti di piccole nazioni asiatiche ma non del nostro Bel Paese, ma di fronte ad una lottatrice svizzera la nostra pazienza si esaurisce. Ma siamo veramente l'ultima ruota del carro? Nonostante il nome adiposo, si tratta comunque di una Kick Boxer dotata di un'ottima agilità.



LEON (Spagna)
Un personaggio che, per diversi motivi, potremmo definire minore. Prima di tutto perché meno si distingue da altri per particolari cosmetici e poi perché anche come capacità di lottatore è piuttosto nella media. La sua varietà di colpi consiglia comunque di trattarlo con molta cautela.





BOB (Brasile)
Questo ragazzo brasiliano forse non saprà palleggiare come Ronaldo ma con i pugni ci sa fare. Si tratta infatti di un esponente della "nobile arte" che grazie al suo fisico veramente granitico riesce ad eseguire delle combo dalla potenza davvero notevole.







CONCORRENZA KO

Grazie alla raffinatezza grafica e alla varietà di modalità di combattimento, unite a una giocabilità di ottimo livello, possiamo sicuramente dire che **Fighters Destiny** ha facilmente la meglio su una concorrenza che fino ad ora non aveva convinto più di tanto. Una menzione particolare merita il metodo di controllo studiato dai programmatori di Ocean che, mescolando al meglio combinazioni di tasti con l'utilizzo del pad analogico, rende molto intuitivi i vari movimenti durante gli incontri. Questo non vuol dire che eseguire le combo e gli attacchi speciali sia un gioco da ragazzi, la difficoltà media è generalmente alta, ma quanto meno avete la certezza che se vi impegnate qualcosa riuscirete a tirar fuori. Non come in altri casi in cui movimenti astrusi e lassi di tempo troppo brevi in cui eseguire combinazioni complicate rendevano impossibile una condotta, se non tattica, almeno ragionata. Volete un picchiaduro? Ecco un titolo che vale la pena di essere acquistato!

Puck







In questo primo periodo di vita del Nintendo 64 abbiamo assistito a un semplice (e direi lungo) rodaggio dei picchiaduro su questa console. I titoli usciti sinora sono andati un po' allo sbaraglio cercando di sondare le potenzialità della macchina e sfruttare l'hype che si era creato attorno al mostro a 64-bit. Alla fine nessuno di questi (il più meritevole, lo ricordiamo, era *Hiryu No Ken*) è riuscito a colpire al cuore gli appassionati del genere. Ma ora c'è *Fighters Destiny* che, puntando su una grafica nettamente superiore a quella dei diretti rivali e su uno schema di gioco vario e coinvolgente, riuscirà a tenere a lungo attaccati al pad i tanti picchiatori virtuali! Tutto questo grazie anche a un livello di difficoltà ben graduato e comunque piuttosto elevato, cosa di cui beneficia la longevità. Sicuramente il miglior titolo del genere per N64: la concorrenza dovrà faticare non poco per strappare il primato a *Fighters Destiny*!

PAGELLA

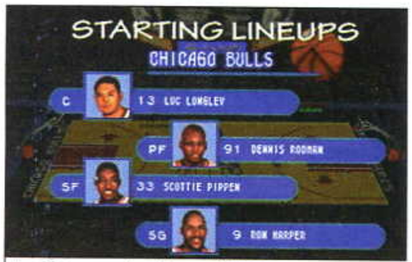
GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

NBA In the Zone '98

Dopo un inizio abbastanza incerto e stentato, il numero di titoli disponibili per Nintendo 64 sta crescendo in maniera costante e, anche se non si tratta sempre di giochi che meritano di essere acquistati, questo è certamente un fatto positivo. Bisogna anche sottolineare che, purtroppo, i nuovi titoli prodotti dalle software house, si riducono però troppo spesso a una serie illimitata di cloni, ispirati al genere più in voga del momento, per esempio i picchiaduro tridimensionali; è quindi vero che la softeca disponibile per il Nintendo 64 si sta notevolmente ampliando, ma è altrettanto vero che sono ancora presenti innumerevoli buchi che riguardano anche generi molto popolari e che tanto successo hanno riscosso tra i videogiocatori nel corso degli anni. Esempio lampante di quanto ho appena scritto è la completa mancanza di simulazioni che riproducono alcuni tra gli sport più famosi; mentre infatti il calcio, il baseball e il football americano, giusto per fare tre esempi, possono contare su titoli a loro dedicati di buon livello, latitano le produzioni riguardanti il tennis (zero), l'hockey su ghiaccio e il basket. E' vero che, per quanto riguarda questi ultimi due sport, sono stati convertiti alcuni coin-op particolarmente popolari, ma è altrettanto vero che, i titoli appena citati, hanno ben poco a che spartire con il vero sport, trattandosi di versioni prettamente arcade in cui le regole dell'hockey e del basket sono state adattate per creare una struttura di gioco rapida e frenetica. Se la situazione non sembra ancora migliorare per gli appassionati di alcuni sport sopracitati, i fan della pallacanestro possono invece rallegrarsi visto che Konami ha appena lanciato **NBA In the Zone '98**, versione per Nintendo 64 di una delle migliori simulazioni del genere realizzate per Playstation; sin dalla prima edizione di **In the Zone**, uscita per la console della Sony ormai da oltre due anni infatti, i programmatori avevano cercato di riprodurre tutte le caratteristiche di questo spettacolare sport, riuscendo a creare un prodotto sia bello da vedere che divertente da giocare. Era quindi lecito aspettarsi molto da questa prima conversione per Nintendo 64 anche perché, a una struttura di gioco già solida e sperimentata, andava solamente aggiunta una realizzazione tecnica di buona fattura, sicuramente alla portata della console della Nintendo. Il risultato, purtroppo, non è stato però quello sperato...





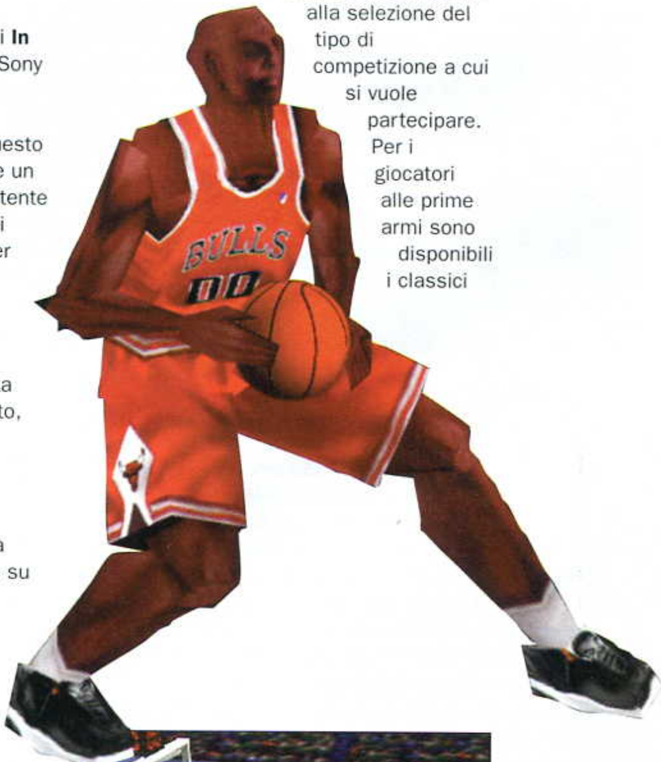


Le 29 squadre disponibili hanno a disposizione tutti i roster originali, con l'esclusione di qualche giocatore che ha un contratto di esclusiva

MAGICI CELTICS...

Come abbiamo appena scritto, questa prima apparizione di **NBA In the Zone** su Nintendo 64 è abbastanza deludente anche perché, oltre a una realizzazione tecnica non propriamente impeccabile, anche la struttura di gioco ha subito sensibili peggioramenti, trasformando uno sport di squadra, ricco di schemi e tattiche da utilizzare, in una semplice e continua gara delle schiacciate; questo fatto ci ha lasciato abbastanza perplessi anche perché è da pochi giorni disponibile sul mercato l'edizione '98 del titolo targato Konami anche su Playstation e, in questa versione, non solo non è facile giocare con semplici e noiose serie di azioni solitarie, ma è praticamente impossibile. E' quindi evidente che la realizzazione del gioco su Nintendo 64 sia stata affidata a un team non particolarmente esperto, che non è riuscito a catturare tutte le caratteristiche di questo spettacolare sport: non si spiegano altrimenti tutti i difetti presenti a livello strutturale. Dopo aver acceso la console, la prima schermata presente ci offre la possibilità di settare alcune opzioni oppure di passare direttamente alla selezione del tipo di competizione a cui si vuole partecipare. Per i giocatori alle prime armi sono disponibili i classici







Costruire azioni manovrate è abbastanza semplice, ma non necessario; se si vogliono realizzare punti semplici infatti, basta schiacciare

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4



Alcuni dei giocatori più forti riescono a realizzare canestri anche in situazioni particolarmente complesse



Le giocate spettacolari non mancano in NBA In The Zone '98; peccato che oltre a queste, ci sia ben poco









incontri amichevoli, l'All Star Game (peccato che manchi la gara del tiro da tre punti e, anche se nell'ultima "partita delle stelle" era stata cancellata, quella delle schiacciate), mentre i più esperti si possono direttamente indirizzare sulla modalità Regular Season, che riproduce un'intera stagione della NBA (82 partite più, in caso di qualificazione, i Play Off) oppure direttamente nella fase finale e più emozionante del campionato NBA, ovvero gli appena citati Play Off. A questo punto, qualsiasi sia l'opzione selezionata, è giunto il momento di scegliere il proprio team preferito; almeno in questo settore è stato svolto un lavoro adeguato (non che ci volesse molto, è bastato acquistare i diritti della NBA...) visto che sono presenti tutti i 29 team originali con i rispettivi giocatori, rookie compresi; ovviamente le formazioni non corrispondono a quelle attuali della NBA, visto che il mercato è aperto fino al 19 Febbraio, ma è comunque possibile riprodurre questi scambi tramite un'opzione che, appunto, consente di vendere e acquistare giocatori. Ancora una volta però, un'opzione che potrebbe essere interessante è rovinata da un evidente difetto di struttura; gli scambi infatti non vengono fatti in base alle capacità e abilità dei singoli giocatori, quindi è possibile acquisire delle vere e proprie stelle liberandosi dei cestisti meno dotati; è vero che si tratta di un difetto comune alla maggior parte dei titoli del genere, ma personalmente non ritengo che questa possa essere una valida scusante. I principali problemi di **In the Zone '98** comunque, non riguardano tanto le opzioni disponibili, quanto la struttura di gioco vera e propria. Sin dai primi istanti di gioco infatti appare subito evidente che i programmatori hanno optato per un approccio più semplice rispetto ad altri titoli del genere, tanto che gli schemi e i movimenti dei giocatori senza palla sono ridotti al minimo; le azioni, in definitiva, si riducono sempre a solitari uno contro uno in cui, senza troppi problemi, si può facilmente superare l'avversario diretto ed eseguire una devastante schiacciata. Tutto questo è possibile anche perché, i compagni di squadra sembrano addormentati e mantengono quasi sempre le loro posizioni, senza mai "aiutare" o raddoppiare il portatore di palla. Se a livello offensivo quindi, la situazione non è delle più rosee (inoltre, utilizzando un giocatore particolarmente forte, per esempio Hill di Detroit, è facile realizzare canestri anche se ben marcati), un discorso analogo deve essere fatto per quanto riguarda le situazioni difensive. I compagni controllati dalla console infatti





Il problema principale di *NBA In the Zone '98* è che, a una realizzazione tecnica comunque discreta, non è stata affiancata una struttura di gioco abbastanza solida; giocare infatti a schiacciare, seppure divertente per le prime partite, alla lunga può diventare noioso e trasformare le partite in monotoni uno contro uno. A sottolineare maggiormente questa impostazione basata maggiormente sull'immediatezza, è la quasi totale mancanza di schemi, contrapposta invece al notevole numero di schiacciate e giocate spettacolari disponibili. Intendiamoci, io non ho nulla contro le azioni spettacolari, ritengo solo che una partita di pallacanestro non sia fatta solamente di giocate di questo genere, ma anche di tattiche e di azioni manovrate. Per questi motivi, il titolo Konami è adatto principalmente a chi è interessato a una versione più semplice di questo sport, mentre chi cerca una fedele riproduzione di tutto quanto capita sul parquet di un palazzetto americano, troverà *NBA In the Zone '98* piuttosto deludente.




Le schiacciate più belle e le giocate più spettacolari vengono riproposte tramite il classico replay





non brillano per intelligenza e abilità e, in alcuni casi, commettono anche delle ingenuità colossali; è certamente interessante inoltre il fatto che, anche i cestisti non controllati dal giocatore commettano dei falli per bloccare delle azione avversarie, ma sarebbe altrettanto bello che anche la squadra controllata dalla console commettesse almeno qualche fallo. E' un vero peccato che **NBA In the Zone '98** abbia diversi difetti a livello strutturale anche perché il numero di giocate a disposizione è abbastanza numeroso e vario; a livello difensivo, oltre a saltare e correre si può cercare di rubare la palla oppure cercare di eseguire un blocco, mentre in attacco le possibilità sono certamente maggiori. Oltre al classico tiro e al passaggio infatti, premendo singoli tasti o combinazioni leggermente più complesse, si possono eseguire schiacciate a due mani, con stacco dalla linea del tiro libero, alley-hoop o addirittura la giocata con cui Kobe Bryant, dei Los Angeles Lakers, aveva vinto nella scorsa edizione la gara delle schiacciate.





IMMAGINE SFUOCATA

Se nella struttura di gioco sono presenti diversi difetti e problemi, anche la realizzazione tecnica non è esente da pecche di vario genere. Il primo particolare che si nota infatti subito dopo aver iniziato una partita, e che ci ha onestamente lasciati perplessi, è che il campo, fatto evidentissimo nel disegno al centro che riproduce lo stemma della formazione che gioca in casa, è poco definito nei contorni, quasi sfuocato. Non è solo questo però l'unico difetto che riguarda la realizzazione grafica; i giocatori infatti, seppure realizzati con discreta cura, non ci hanno convinto pienamente e anche alcune animazioni potevano essere realizzate in maniera migliore. Se infatti alcune schiacciate sono altamente spettacolari e riproducono fedelmente giocate reali, altri movimenti soffrono di una collisione degli sprite non particolarmente convincente, così come non ci ha convinto il fondale che riproduce un palazzetto americano di dubbia qualità. La presenza di diverse inquadrature, dalla classica laterale passando a quelle da dietro al canestro, consentono di soddisfare qualsiasi appassionato di questo sport e, in generale, con quasi tutte le inquadrature è possibile riuscire a costruire azioni di gioco (in fondo, si tratta sempre di andare a schiacciare) in maniera piuttosto agevole. Senza infamia e senza lode infine il sonoro che può contare su effetti e musiche che non si discostano più di tanto dai classici del genere. E' quindi evidente che, in definitiva, i principali problemi di **NBA In the Zone '98** riguardano soprattutto la struttura di gioco, troppo semplice e poco realistica; è vero che, almeno nelle prime partite, può essere divertente giocare a un titolo facile da utilizzare, in cui le giocate spettacolari si susseguono e in cui è semplice ottenere buoni risultati ma, una volta svanito l'entusiasmo iniziale, gli appassionati del genere non mancheranno di notare l'eccessiva semplicità del gioco Konami. La cosa è abbastanza sorprendente visto che, come abbiamo già avuto modo di sottolineare, l'ultima versione da poco disponibile su Playstation, può contare su una struttura solida in cui le azioni sono manovrate e le schiacciate, seppure numerose, non ricoprono un ruolo fondamentale nel corso di una partita.





PAGELLA

GRAFICA	79
SONORO	75
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	71

SI RINGRAZIA GAME START PER LA CARTUCCIA

Software Universe®

CONSOLLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!
L. 299.000



GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000



PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE®
DICE NO ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

SEGA **L.299.000** SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA **L.319.000** SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO



VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSi

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLLES department Point®

BRESCIA
NUOVA APERTURA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
NUOVA APERTURA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
NUOVA APERTURA
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
NUOVA APERTURA
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Clayfighter 63 1/3

Generalmente s'inizia una recensione con un'introduzione piuttosto generale, per poi passare a un esame più dettagliato terminando quindi con i giudizi di merito. Per una volta rovesciamo il tutto ed esordiamo con un commento condiviso da chiunque abbia fatto anche solo una partita a **Clayfighter 63 1/3**: è uno schifo. Già il materiale che i programmatori ci avevano gentilmente e prontamente passato non prometteva niente di buona ma in genere, da inguaribili ottimisti, si spera sempre che con la versione definitiva le cose cambino, almeno parzialmente in meglio. Questa volta non è stato così è oggi ci troviamo fra le mani un serio candidato al titolo di peggior picchiaduro della, per ora breve, storia del Nintendo 64.



CON L'ECCEZIONALE PARTECIPAZIONE DI...

Clayfighter 63 1/3 comprende la bellezza, si fa per dire, di dodici lottatori diversi. Fra questi spicca uno special guest d'eccezione: Earthworm Jim. Il protagonista della fortunata serie di platform abbandona quindi l'habitat naturale che gli ha dato tanto successo per imbarcarsi in questa rischiosa avventura nei picchiaduro. Se già vi è scappato l'occhio sulla votazione globale, sarete anche voi giunti alla conclusione che era meglio se non si fosse fatto invischiare in un flop delle dimensioni di un iceberg. Di questi dodici personaggi, solo nove sono comunque disponibili fin dall'inizio: per poter duellare con gli altri tre dovrete attendere di aver conseguito discreti risultati. Almeno nello studio dei personaggi **Clayfighter** si dimostra quantomeno all'altezza e così ognuno è corredato dal suo bagaglio personale di mosse speciali e combo che, se eseguite correttamente, consentono di ottenere risultati decisamente positivi sia dal punto di vista della valutazione sia dei danni inferti all'avversario di turno. Da notare però che per le Super Combo, sicuramente le mosse dotate della potenza più devastante, avrete bisogno di aver prima immagazzinato una discreta dose di energia nella barra secondaria.







LA CONCORRENZA SE LA RIDE DI GUSTO

I diretti concorrenti di questo **Clayfighter** per Nintendo 64 sono molti e vanno da **Mortal Kombat Trilogy** a **Killer Instinct**. Proprio da quest'ultimo titolo della Rare i programmatori hanno però preso maggiormente ispirazione per lo studio della giocabilità. Se proprio bisognava copiare qualcuno, forse era meglio scegliere un modello decisamente migliore: i combattimenti in **Clayfighter** si limitano a una sequenza di colpi senza un grosso studio tattico alle spalle e con qualche variante data dalle Combo che rompono almeno parzialmente la monotonia dei match. Per cercare qualcosa di veramente buono in questo gioco bisogna inesorabilmente ridursi a parlare dei fondali. Ne sono disponibili dodici, esattamente come il numero dei personaggi, tutti ben dettagliati e con una discreta varietà l'uno rispetto all'altro. Alcune sezioni consentono di scaraventare gli avversari contro un muro o un'altra barriera che, andandosi ad infrangere, aprirà la via per una sezione secondaria in cui continuare il combattimento. In tutto questo la visuale di inquadratura è data da una camera che fluttua liberamente per seguire l'azione in maniera molto convincente. Non è che siano fattori fondamentali che vanno decisamente ad influenzare in positivo la valutazione, ma quanto meno dimostrano che ai programmatori (un termine un po' forte in questo caso, lo ammettiamo) almeno qualcosa è riuscito bene. Ehm...





VOGLIAMO ESSERE BUONI?

Nel disperato tentativo di aggiungere una parvenza di attrattiva a **Clayfighter**, sono state

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	INTERPLAY
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

















inserite delle mosse finali chiamate **Claytalities**. Qui veramente si scade nel banaloide, perché non si tratta altro che di una puerile copiatura delle varie Mortality o delle Friendship di **Mortal Kombat**. Anche qui, eseguendo una combinazione di tasti e movimenti dopo aver battuto l'avversario, avrete modo di umiliarlo ulteriormente con il classico colpo di grazia. Inutile comunque lamentarsi per la mancanza di originalità di un gioco che purtroppo paga ben peggiori negligenze. Non bisogna però perdere di vista un dato fondamentale: **Clayfighter 63 1/3** arriva così lontano dalla sufficienza che c'è da chiedersi se i programmatori provino mai i loro lavori prima di mandarli sul mercato; se la risposta è positiva bisogna allora domandarsi se non abbiano un po' di dignità e reputazione da difendere. I personaggi non solo non sono definiti a dovere ma le animazioni sono veramente ridicole nella loro mediocrità. La giocabilità urla vendetta: è praticamente inesistente e abbiamo giocato a picchiaduro molto più divertenti su piattaforme che non avevano che una frazione della potenza del Nintendo 64. La longevità ne rimane quindi pesantemente penalizzata e chiunque di voi riesca a passare più di tre minuti di fila a giocarci meriterebbe che tutto il team di sviluppo venisse a casa sua a stringergli personalmente la mano. Noi ci limitiamo soltanto a dirvi che sfidiamo anche il più accanito appassionato di picchiaduro a divertirsi con **Clayfighter 63 1/3**.



Puck



La domanda che dovremo porci è: perché *Clayfighter 63 1/3* è così brutto? A questo punto ci si trova davanti all'imbarazzo della scelta. Si potrebbe partire parlando della giocabilità inesistente, frutto di un'azione monotona e banale. Altrimenti si potrebbe focalizzare l'attenzione sul fatto che i personaggi sono realizzati in modo grossolano e malamente animati con un numero di frame così basso come non lo si vedeva da anni. *Clayfighter* vorrebbe offrire agli amanti del genere un'alternativa simpatica e fumettosa ai picchiaduro seriosi come *Mortal Kombat* o *Killer Instinct*. Lodevole intento, ma qualcuno deve aver dimenticato che comunque con questi titoli bisognava misurarsi e nel paragone il gioco dell'Interplay esce completamente devastato. Se è il meglio che questa software house è in grado di fare, il Nintendo 64 deve puntare su qualcun altro per avere giochi che spingano in avanti le vendite della console.





PAGELLA

GRAFICA	42
SONORO	31
GIOCABILITÀ	20
LONGEVITÀ	15
GLOBALE	25

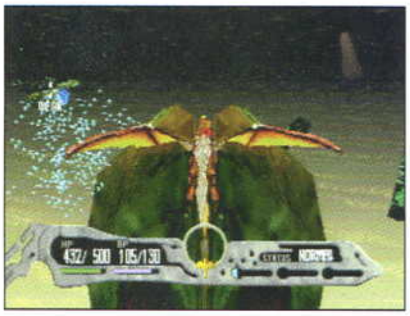
Azel Panzer Dragoon RPG

In passato Team Andromeda ha dimostrato di saper ottenere grandi cose dal Saturn. I primi due capitoli appartenenti alla saga di **Panzer Dragoon** hanno costituito, al momento della loro uscita, il massimo che si poteva raggiungere con la console Sega in campo grafico e sonoro. Non paghi di questo, hanno anche voluto creare un mondo originale, complesso ed affascinante in cui ambientare i loro due capolavori videoludici. Il risultato di queste fatiche sono due tra i migliori sparatutto poligonali disponibili su Saturn. La presenza di un universo in buona parte già definito e la popolarità goduta dai giochi di ruolo in questi ultimi tempi ha convinto Team Andromeda a variare genere. Il terzo episodio di **Panzer Dragoon** è così diventato un RPG in cui gli elementi più caratteristici dei due sparatutto precedenti si fondono con una meccanica di gioco innovativa ed una grafica straordinaria. Ciò che ne risulta è un'ennesima dimostrazione delle potenzialità del Saturn ed un nuovo gioco di ruolo che non potrà non affascinare chi già è rimasto estasiato dai primi due episodi della saga.



EDGE'S STORY

Il motivo per cui **Azel: Panzer Dragoon RPG** è contenuto in ben quattro CD viene subito rivelato dalla eccezionale lunghezza del prologo filmato del gioco. Più di dieci minuti di scene in FMV intervallate da brevi animazioni in tempo reale che introducono il giocatore alla vita di Edge, il giovane protagonista del gioco. Allevato e cresciuto da un cacciatore, Edge è un quindicenne divenuto orfano quando era ancora bambino. Assieme ad un altro gruppo di Hunter, è stato assunto dall'Impero per proteggere un sito archeologico dal quale vengono recuperati armi e tecnologie appartenenti ad un'antica civiltà. Un luogo particolarmente pericoloso in quanto infestato da ciò che rimane di micidiali armi biologiche ora divenute orrendi mostri che uccidono chiunque gli si pari davanti. Proprio combattendo contro uno di questi esseri, Edge ha scoperto un'antica reliquia contenente una giovane ragazza (la Azel che dà il nome al gioco). La gioia e la sorpresa per il ritrovamento lasciano però presto il posto alla rabbia per un attacco a tradimento della flotta ribelle di Lord Claymen. Questo nobile, da anni al servizio dell'Impero, ha improvvisamente deciso di cercare per suo conto la misteriosa torre detentrice di uno straordinario potere mistico da tempo oggetto di ricerche da parte dell'Imperatore. Per raggiungere il suo obbiettivo, Claymen necessita della reliquia da poco scoperta da Edge e allo scopo di ottenerla non esita a massacrare i compagni del giovane protagonista. Lo stesso Edge viene ferito e lasciato cadere da un ponte da uno degli sgherri dell'ambizioso nobile. Salvato da morte certa da un drago, Edge entra in contatto mentale con la misteriosa creatura ed assieme prendono il volo verso la flotta ribelle, Lord Claymen e la preziosa reliquia rubata.



SULLE ALI DEL DRAGO

Per raggiungere Claymen è necessario avventurarsi nel mondo di **Panzer Dragoon** caratterizzato da lunghi canyon, desolati deserti e numerose rovine che nascondono poteri straordinari e mostri terrificanti. Gli spostamenti in **Azel: Panzer Dragoon RPG** si dividono in tre categorie: su lunghe distanze, all'interno delle Field Area e a piedi in città ed abitazioni. Come avviene in **Grandia**, per muoversi da una locazione

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	RPG
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1



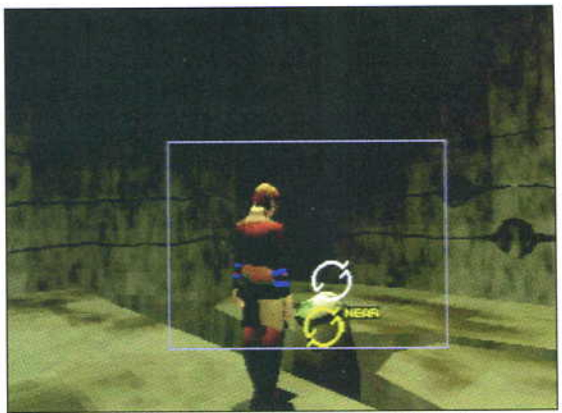
Alcuni scenari ricordano decisamente i precedenti episodi della saga



Nei negozi potete vendere le reliquie trovate



L'eliminazione di questo boss vi consentirà di guadagnarvi un'indispensabile amicizia



L'interfaccia di gioco vi indica se un oggetto si trova distante o vicino

all'altra si seleziona semplicemente la destinazione sulla mappa di gioco. A differenza del titolo di Game Arts, quest'area è rappresentata in 3D con tanto di effetti speciali e movimenti di camera. Una volta selezionato il luogo in cui ci si vuole dirigere, il drago si sposta rapidamente con una breve animazione consentendoci di entrare nella locazione selezionata. Sulla mappa appaiono solo i luoghi già visitati e man mano quelli che è possibile esplorare. Al giocatore non è quindi offerta una grande possibilità di movimento, il che rende questo RPG piuttosto lineare. Le Field Area consistono in aree di gioco in cui ci si sposta mediante il drago. Sistema di controllo e interfaccia grafica sono ispirati ai due precedenti episodi della saga. I movimenti del drago si effettuano tramite la croce direzionale mentre si avanza con la pressione di un tasto. Per evidenziare oggetti, raccogliere item e macchinari si utilizza un puntatore sempre controllato per mezzo della croce direzionale. Quando lo si attiva, gli oggetti esaminabili vengono evidenziati con un cerchio che vi indica inoltre la loro distanza. E' possibile scegliere tra controlli normali o con le direzioni alto/basso invertite, come negli aerei. Selezionando quest'ultima opzione però s'inverte anche il movimento del puntatore rendendo la selezione degli oggetti alquanto scomoda. L'unica interfaccia di gioco presente è costituita da un piccolo radar posto in alto a destra dello schermo. Grazie a questo dispositivo è possibile visualizzare gli oggetti con cui si può interagire o quelli acquisibili. Le Field Area presentano infatti alcuni enigmi la cui risoluzione avviene tramite l'interazione con meccanismi. Tra questi vi sono anche i Save Point presenti spesso nelle vicinanze di un luogo particolarmente pericoloso. Sempre attraverso il radar si può conoscere la nostra direzione, altitudine e velocità. Dal punto di vista grafico, il movimento nelle Field Area ricorda molto i primi due **Panzer Dragoon**. La visuale in terza persona mostra il drago ed il suo cavaliere splendidamente animati. La vostra cavalcatura, ad esempio, batte le ali quando deve acquisire velocità o altitudine mentre le dispiega in tutta la loro ampiezza per planare. La qualità dei fondali è sempre estremamente elevata. Particolarmente suggestivo è il modo in cui viene rappresentata l'acqua, la cui trasparenza consente di distinguere i pesci che nuotano sotto di voi. A volte la complessità del fondale ha costretto i programmatori a ridurre l'orizzonte visibile inclinando verso il basso la visuale di gioco per evitare l'apparire di fastidiosi effetti di pop-up. Questo difetto può provocare problemi di orientamento, in questo caso può essere utile consultare la mappa di gioco accessibile mediante il tasto Y. Sulla mappa è possibile visualizzare la nostra posizione e direzione di volo oltre che una descrizione dell'area già esplorata. Attraverso questa schermata si è anche in grado di uscire dalla Field Area e ritornare sulla mappa dedicata ai viaggi a lunga distanza. Le Field Area sono suddivise in varie sezioni solitamente accessibili mediante l'attraversamento di gallerie. L'accesso a queste aree avviene evidenziando il loro ingresso tramite il puntatore. Una volta selezionata l'entrata, una breve animazione in tempo reale vi condurrà verso la nuova area di gioco. Nell'ultima Field Area solitamente vi attende una battaglia contro un avversario particolarmente potente, la cui distruzione vi consentirà di progredire nel gioco. Anche l'evoluzione del gioco all'interno di queste aree risulta particolarmente lineare. Esiste un unico modo per passare nella sezione successiva, la







Le ferite aperte di questo mostro sono i punti in cui riceve maggior danno dai vostri attacchi

METAMORFOSI

Oltre a subire delle metamorfosi man mano che aumenta di livello, il vostro drago può effettuare ulteriori trasformazioni in modo da avvantaggiare o meno le sue quattro caratteristiche base: attacco, difesa, spiritualità ed agilità. Queste mutazioni possono essere effettuate sia durante il combattimento che nella fase di movimento e vi permettono di godere di alcuni vantaggi aggiuntivi tutt'altro che trascurabili. Con un livello di difesa elevato infatti, potete rigenerare durante lo scontro i punti ferita persi a patto che la Synchronous Gauge sia al massimo. Per recuperare i Berserk Point utilizzati vi basterà incrementare la sua caratteristica di spiritualità. Scegliere la giusta trasformazione per affrontare ogni nemico è il metodo migliore per subire meno danni dai loro attacchi ed incrementare più facilmente i punti esperienza.



Il prologo animato in FMV dura più di dieci minuti!

scoperta del quale non è quasi mai difficoltosa, a discapito della varietà e della complessità del gioco. Una volta completata una Field Area, è possibile ritornarvi nuovamente per cercare oggetti nascosti, quasi sempre col rischio, comunque particolarmente basso, di incontrare dei nemici. Gli spostamenti a piedi avvengono nelle città o all'interno di veicoli ed edifici. Il controllo del personaggio avviene sempre mediante la croce direzionale mentre il puntatore si utilizza per interagire con persone ed oggetti. Tramite i dialoghi, interamente parlati, si ricevono sia informazioni sui vari obbiettivi del gioco che oggetti utili alla risoluzione degli enigmi. Nelle città è anche possibile trovare negozi dove acquistare e vendere oggetti. A differenza di molti RPG, l'equipaggiamento a disposizione del protagonista non è molto ampio, elemento che riduce fortemente il fattore strategico del gioco: si limita infatti a un'arma, ad una serie di pozioni curative e ad alcuni oggetti da utilizzare per progredire nel gioco. E' importante considerare che l'aspetto di una città cambia a seconda che la si visiti di giorno o di notte. Nelle ore diurne è possibile trovare più facilmente persone con cui dialogare e negozi aperti mentre durante quelle notturne si può accedere ai bar e si possono incontrare persone di giorno assenti. E' possibile scegliere se muoversi di giorno o di notte tramite il menù che appare selezionando l'ingresso alla città. Dal punto di vista grafico la fase di spostamento a piedi offre un discreto livello di dettaglio. In questa fase è anche possibile ruotare l'inquadratura a piacimento utilizzando i tasti L ed R. Questa opzione non è però possibile all'interno degli edifici a meno che non si dialoghi con una persona. In questo caso è consentita una rotazione limitata del fondale accessibile tramite la croce direzionale.



BREATH OF LIGHT

Viaggiando attraverso le Field Area si può incappare in mostri aggressivi. L'assalto da parte del nemico avviene, nella maggior parte dei casi, secondo il tradizionale quanto fastidioso sistema degli attacchi casuali. La frequenza di questi combattimenti è particolarmente elevata, soprattutto nelle zone di alto rischio. Le uniche eccezioni riguardano i combattimenti contro i boss e la navigazione in alcune aree di gioco particolari. Ad esempio, in una Field Area si subisce un'aggressione solo se s'impatta contro un asteroide vagante perfettamente visibile e quindi evitabile. L'interfaccia di combattimento è particolarmente originale ed innovativa. L'unico grave difetto che gli si può attribuire riguarda la presenza di elementi che avvantaggiano troppo il giocatore rendendo gli scontri il più delle volte troppo facili. Il combattimento avviene interamente in tempo reale ed il gioco viene interrotto solo dall'attivazione del menù di scelta delle azioni e dalle animazioni che illustrano gli attacchi. In ogni momento è possibile cambiare la propria posizione ruotando attorno al nemico al quale è consentito di fare altrettanto. Come in **Final Fantasy VII** è presente una barra d'attesa, chiamata Synchronous Gauge, che indica entro quanto tempo sarà possibile effettuare un'azione di gioco. Questa barra è divisa in tre parti ed il suo consumo varia a seconda della complessità dell'azione selezionata. Un attacco semplice consuma solo una parte della Synchronous Gauge



mentre un incantesimo complesso la può esaurire interamente. Come negli episodi precedenti è possibile attaccare il nemico utilizzando sia una pistola che sfruttando il laser che scaturisce dalla bocca del drago. Con la prima si colpisce un solo bersaglio mentre con il secondo è possibile ingaggiare tanti nemici quanta è l'esperienza della vostra cavalcatura nell'utilizzo della sua arma. A questi attacchi si può accedere sia mediante il menù che utilizzando direttamente i tasti A, B e C, come nei precedenti **Panzer Dragoon**. A questi attacchi convenzionali si aggiungono gli incantesimi qui chiamati Berserk. L'utilizzo di queste magie consuma appositi Berserk Point visualizzati di fianco ai punti ferita del vostro drago. Gli attacchi Berserk, selezionabili attraverso il menù di combattimento, si dividono in varie categorie a seconda della loro origine e del loro effetto. La classe Attack, come lascia intendere il nome, è dedicata unicamente all'attacco. Le classi Spiritual, Agility ed Extra sono caratterizzate dalla presenza di numerosi incantesimi offensivi uniti ad altri tipi di magie. In particolare l'Agility Class contiene una modalità Berserk che vi consente di fuggire dal combattimento, effetto altrimenti ottenibile solo mediante



Diverse scene d'intermezzo sono realizzate in tempo reale



Al termine della battaglia venite giudicati per come avete combattuto







un item. La Defense Class offre magie in grado di permettervi di recuperare le energie perdute, di proteggervi e di rafforzare le vostre caratteristiche. La Full Gauge infine contiene magie dagli effetti più disparati che richiedono la presenza di tre barre della Synchronous Gauge per poter essere utilizzate. Ciò che avvantaggia particolarmente il giocatore nell'interfaccia di combattimento di questo gioco di ruolo è la presenza di un radar che consente di visualizzare la migliore posizione in cui piazzarsi in modo da subire meno danno dal nemico. La porzione verde rappresentata sul radar indica l'area in cui il nemico non può attaccare, quella vuota mostra la zona dove si può subire un attacco semplice mentre quella rossa delinea il campo d'azione degli incantesimi più potenti. Grazie a questo dispositivo il giocatore può piazzarsi sempre nella posizione migliore per attaccare. La posizione delle varie aree dipende dall'arma utilizzata dal nemico. Può anche capitare che vi siano armi senza angoli cechi e magie in grado di colpire l'intero campo di battaglia. In questo caso manovrare sarà completamente inutile. Vi sono inoltre particolari tipi di attacco che provocano al vostro drago effetti secondari come stordimento, cecità o avvelenamento. In questo caso potrete utilizzare appositi item per consentirgli di ritornare alla normalità. Ad incentivare il vostro posizionamento nelle zone di maggior rischio è la presenza di alcuni punti deboli, evidenziati da scritte sovraimpresse al bersaglio, che vi consentono d'infliggere un danno elevato anche mediante attacchi semplici. Sebbene caratterizzati da una certa facilità, i combattimenti non sono mai noiosi. Ogni nemico possiede infatti una sua strategia di gioco ed un suo punto debole che sarà compito del giocatore scoprire in modo da terminare lo scontro quanto prima. Il fattore tempo è determinante per ottenere grandi quantità di punti esperienza, denaro ed oggetti. Al termine del combattimento il giocatore viene infatti giudicato come avveniva al termine dei livelli nei primi **Panzer Dragoon**. A seconda del tempo impiegato e dei colpi subiti, si può ricevere un diverso voto e di conseguenza una remunerazione differente. Se si riesce ad ottenere un Excellent o un Very Good si viene anche omaggiati con una reliquia che rappresenta di solito un oggetto vendibile nei negozi in cambio di soldi. Raggiunto un certo livello di punti esperienza, sia Edge che il proprio drago aumentano di livello incrementando le proprie caratteristiche. Come in **Panzer Dragoon Zwei**, il drago modifica anche il









Alcune formazioni di mostri possono essere sconfitte semplicemente abbattendo il loro capo

Più che un gioco di ruolo, *Azel: Panzer Dragoon RPG* è un film interattivo. Una splendida avventura ricolma di sequenze filmate, perfettamente amalgamate con il gioco, e dotata di una qualità grafica straordinaria che porta Sega Saturn ai limiti delle sue potenzialità. Chi amava i primi due capitolo della saga non potrà che adorarlo, la restante parte dell'utenza Saturn godrà di un RPG non molto complesso ma dal grande impatto grafico perfettamente in grado di attirare il loro interesse per diverse ore di gioco. Team Andromeda ha nuovamente confermato le potenzialità di questa console nella grafica poligonale, auguriamoci che nel periodo di tempo che ci separa dall'uscita di Katana altri seguano il loro esempio.



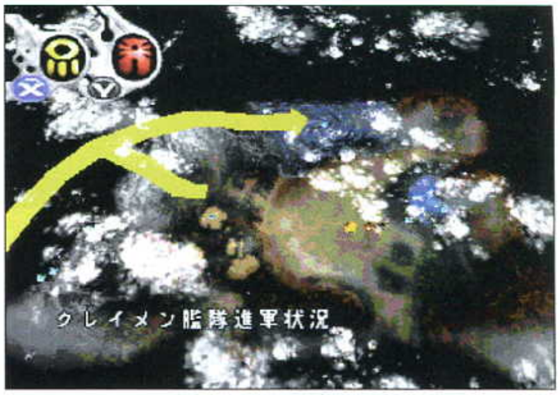
Spesso è possibile ritornare nelle Field Area per recuperare item nascosti

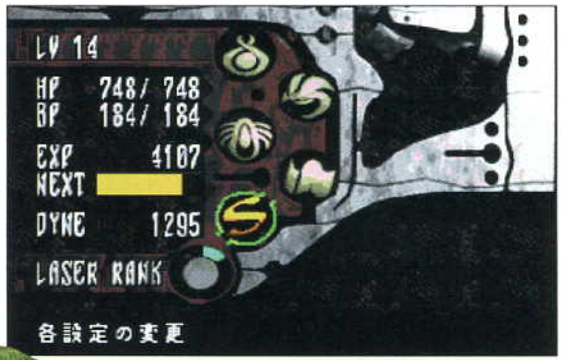


Alcune ambientazioni sono già apparse nei primi episodi della saga



L'intervento di Azel a difesa di Claymen vi provocherà forti dubbi su chi si trova dalla parte del torto in tutta questa storia





proprio aspetto effettuando di volta in volta metamorfosi sempre più suggestive ed affascinati. Graficamente parlando, l'interfaccia di combattimento offre le medesime soluzioni grafiche di alto livello già viste nelle Field Area. Particolarmente d'effetto sono alcuni attacchi dei nemici che interagiscono con il fondale e la possibilità, in alcuni casi, di vedere sul corpo degli avversari le ferite sanguinanti provocate dalle nostre armi. Tutto sommato il Battle System di **Azel: Panzer Dragoon RPG** risulta essere particolarmente innovativo e divertente, peccato per gli attacchi casuali in alcuni casi veramente troppo frequenti.







UN RPG NON CONVENZIONALE

Sebbene sia definito come un gioco di ruolo, **Azel: Panzer Dragoon RPG** manca di molti elementi che caratterizzano questo genere di titoli. Prima di tutto manca un gruppo di eroi vero e proprio, eventuali passeggeri del drago non combattono ma si limitano a dare consigli. Inoltre Edge è una mera appendice buona solo per sparare con la pistola e recuperare viveri ed informazioni nella città. Inventario, equipaggiamenti e statistiche sono ridotti all'osso, l'unico elemento che vi consente di configurare le vostre potenzialità offensive e difensive consiste nella metamorfosi del drago. Il sistema di combattimento avvantaggia particolarmente il giocatore rendendo gli scontri piuttosto semplici. Infine il giocatore progredisce nel gioco in maniera piuttosto lineare, soprattutto nelle Field Area. Con questo non si vuole però affermare che **Azel: Panzer Dragoon RPG** sia un gioco di ruolo mal riuscito. A compensare questi difetti vi è una storia complessa ed affascinante oltre che una qualità grafica a livelli altissimi. Il vostro drago si muove splendidamente in un mondo ricco di particolari, animazioni ed effetti speciali, raramente si è potuto godere di un tale dettaglio grafico su Saturn. Il commento musicale è sempre di buon livello, anche se lontano dalla splendida colonna sonora del primo **Panzer Dragoon**. A causa della sua linearità, il problema della barriera linguistica è piuttosto limitato. I menu di gioco contengono inoltre una buona quantità d'inglese unita alla presenza di icone di semplice interpretazione. Per progredire nel gioco, quindi, basta dialogare con tutti i personaggi, sia di giorno che di notte, in modo da recuperare abbastanza informazioni per poter avanzare alla prossima Field Area. Nel caso vi sia richiesto di ritornare in qualche area di gioco già visitata, vi basterà entrare in tutte le Field Area e controllare quale di queste è stata ripopolata di mostri. La versione ufficiale del gioco non dovrebbe farsi attendere molto. Sega of America ha annunciato l'uscita del gioco, rinominato **Panzer Dragoon Saga** negli Stati Uniti, entro marzo seguita immediatamente dopo dalla versione europea. Non dovremo aspettare molto quindi per godere a pieno (cioè in inglese) di uno dei migliori titoli a disposizione per Saturn.

Diego

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER I CD


Il mondo di Panzer Dragoon abbonda di reliquie di una civiltà scomparsa

PAGELLA

GRAFICA	98
SONORO	90
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	90



...L'ABBIAMO RICOSTRUITO...
3d
ORA E' MOLTO PIU' FORTE...
E PIU' VELOCE...
Esplora il mondo 3D:
vai dove vuoi, spazia a 360°. Raggiungi i limiti
della tecnologia tridimensionale combinando
un'incredibilmente ampia libertà di gioco
con una grafica innovativa ed effetti speciali...
veramente esplosivi!
GEX
RETURN OF THE GECKO
DALLA NOSTRA ABBIAMO LA TECNOLOGIA
BMG
i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881.1 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
www.bmginteractive.com

Winter Heat

"Signori e signore buongiorno e benvenuti a questa nuova trasmissione sportiva dedicata alle gare e agli eventi più insoliti e particolari; in questa puntata parleremo di un'innovativa competizione che è stata creata per fornire una valida alternativa alle Olimpiadi invernali; stiamo ovviamente parlando del Winter Heat. Si tratta di un evento veramente spettacolare in cui, alcuni tra gli atleti più forti e preparati di tutto il mondo, si sfidano in una durissima due giorni di gare. E non stiamo parlando di gare normali, ma di vere e proprie sfide massacranti; senza infatti poter riposare e recuperare le forze spese nelle prove precedenti, gli atleti devono cimentarsi in gare di velocità, di pattinaggio, di salto acrobatico e molto altro. Ma per parlare in maniera più precisa e dettagliata di questo evento, che oserei definire incredibilmente spettacolare, abbiamo ospite, in esclusiva mondiale per il nostro programma, il leggendario campione Alberto Tomba che, grazie alla sua esperienza negli sport invernali in generale, e più in particolare nello sci, ci illustrerà tutte le caratteristiche peculiari del Winter Heat. Mi sembra comunque di aver parlato abbastanza, facciamo entrare il nostro ospite e cominciamo questa intervista, che oserei definire, non per ripetermi, esclusiva...!"





L' INTERVISTA

- Dunque signor Tomba, innanzitutto vorremmo ringraziarla per la sua presenza...
- Prego, si figuri...
- Passiamo subito alla prima domanda. Cosa ci può dire di questa nuova competizione, il Winter Heat?
- Beh... dunque... il Winter Heat è una competizione molto ben organizzata... fatta per gli atleti... non come la coppa del mondo di sci...voglio dire, non c'è neve e fanno l'inversione dei trenta... allora dico io, fate scendere trenta ragazzini e ottenete lo stesso risultato... in certe gare c'è così poca neve che per sciare devo mettere delle ruote sotto gli sci per muovermi, a questo punto scendo con i roller-blade, che tanto è lo stesso...
- Bene Alberto, pensiamo di aver compreso il tuo punto di vista, ma vorremmo avere qualche maggiore informazione sulla competizione vera e propria, se possibile.
- Ah sì... la competizione... scusate ma ogni tanto mi lascio prendere dall'entusiasmo e comincio a parlare di altri argomenti. Stavo dicendo che questa Winter Heat è una gara spettacolare e organizzata con cura, ben strutturata... molto ricca. Gli atleti che vi partecipano sono tutti professionisti... a proposito... lo sapete che non sono più un Carabiniere... no perché poi qualcuno dice che sono Carabiniere, e allora sfrutto la mia posizione, e io non voglio che la gente poi creda che io non mi comporto in maniera corretta...
- La ringraziamo anche per questa puntuale precisazione signor Tomba, ma noi avremmo bisogno di qualche informazione sulla gara, per esempio vorremmo sapere cosa ci può dire sugli atleti che partecipano al Winter Heat? Quali sono le caratteristiche che uno sportivo deve avere per sperare di poter prendere parte a questa competizione?
- Beh... gli atleti che partecipano non è che li conosca molto bene... ma in compenso ho conosciuto alcune delle atlete...
- Allora è in grado di darci un parere tecnico almeno riguardo alle capacità tecniche delle atlete?
- Proprio tecnica non direi... ma comunque posso dirvi che sono delle belle gnocche, le tipiche gnocche di montagna...
- Direi che anche questo argomento è stato esaminato con la giusta professionalità e precisione dal nostro caro Alberto, passerei quindi a una







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



domanda più personale. Il pubblico infatti vorrebbe sapere quali sono le tue prove preferite del Winter Heat e per quale motivo...

- Beh, mi piacciono un po' tutte le gare del Winter Heat... anche perché, come ho già sottolineato, le piste sono tutte ben preparate... e poi al limite c'è l'inversione degli otto, e non dei trenta... quindi le gare sono regolari, non falsate come in coppa del mondo... allora facciamo scendere trenta apripista... e



LE GARE

Ogni titolo del genere che si rispetti, ovviamente, deve contare su un discreto numero di competizioni in grado di testare al meglio le abilità di ogni videogiocatore. Di seguito potete quindi leggere una rapida descrizione di ogni evento in cui, oltre a spiegarne la struttura e il funzionamente, verranno elargiti anche alcuni utilissimi consigli dai nostri esperti.

SCI DI VELOCITA'

Lo sci di velocità è una disciplina molto semplice, ma allo stesso tempo altamente spettacolare da vedere; i concorrenti infatti si devono lanciare lungo un rettilineo di circa 1 Km cercando di raggiungere la velocità massima (si parla di punte oltre i 125 Km/h) cercando di tagliare per primi il traguardo. Ovviamente bisogna fare particolare attenzione visto che, a velocità così elevate, anche un piccolissimo errore può portare a conseguenze devastanti. In **Winter Heat** questa prova è strutturata in maniera particolarmente semplice, visto che è sufficiente continuare a premere con continuità un tasto sul pad per far aumentare la velocità , mentre non è necessario alcuno sforzo per mantenere lo sciatore in pista.

SALTO DAL TRAMPOLINO

Il salto dal trampolino è una disciplina altamente spettacolare in cui, un minimo errore nel volo o nell'atterraggio, può costare preziosi punti (oltre a preziose ossa fratturate...). I programmatori di **Winter Heat** hanno reso in maniera abbastanza semplice questa disciplina; i momenti fondamentali nel gioco Sega quindi si riducono al momento dello stacco, in cui il giocatore deve cercare di "indovinare" l'angolazione più corretta (l'ideale è circa il 30%) e l'atterraggio, eseguibile tramite la semplice pressione di un tasto.

DISCESA LIBERA

Questa è certamente una delle discipline più divertenti visto che non si limita alla semplice e costante pressione di uno o più tasti. Dopo aver preso velocità infatti, bisogna studiare al meglio la conformazione del tracciato, cercando di imparare la traiettoria da utilizzare nei salti; lungo il percorso infatti sono situati tre salti che, se eseguiti in maniera scorretta, possono portare a spiacevoli incontri frontali contro delle pareti. Importante inoltre, nei tratti più semplici, cercare di mantenere la posizione di massima velocità, indispensabile per guadagnare preziosi secondi.

SHORT TRACK

Lo short track è una disciplina veloce ed emozionante, e i programmatori di **Winter Heat** sono riusciti a catturare le caratteristiche peculiari. La gara si svolge contro altri tre concorrenti (controllati dalla console, oppure da altri esseri umani) e richiede una buona dose di abilità e astuzia. Non è infatti fondamentale la velocità che si riesce a sviluppare (è facilissimo mantenere sempre la massima velocità), mentre è importantissimo imparare quali sono le giuste traiettorie da eseguire nelle curve, utili per guadagnare preziosi decimi di secondo.

SLALOM

Lo slalom, una delle discipline sciistiche più tecniche e spettacolari, è probabilmente uno degli eventi più deludenti di **Winter Heat**. I programmatori infatti hanno utilizzato un approccio originale verso questa disciplina, approccio che comunque non ha per nulla convinto. Non si ha infatti nessun controllo sullo sciatore, e le uniche azioni che si devono compiere durante la discesa sono la pressione di due tasti, uno necessario per prendere velocità e l'altro invece che deve essere utilizzato per colpire e spostare i paletti. E' quindi impossibile, per esempio, inforcare o sbagliare traiettoria...

BOB

La velocità e la spettacolarità del bob (a proposito, complimenti a Huber e a Tartaglia!) sono stati riprodotti in questa prova. Dopo aver raggiunto la massima velocità possibile nella spinta iniziale il giocatore deve cercare di mantenere al centro della pista il bob, evitando di sbattere contro i bordi e cercando di mantenere la linea ideale all'interno delle varie curve. La gara si sviluppa in maniera estremamente rapida e, onestamente, seppure ben realizzata, non richiede comunque particolari abilità visto che, anche commettendo un discreto numero di errori, si possono ottenere risultati discreti (in alcuni casi, vista la velocità dello scrolling inoltre, non è possibile evitare di sbattere contro i bordi della pista).

PATTINAGGIO DI VELOCITA'

Anche in questo caso, come abbiamo già rilevato per lo slalom, i programmatori non hanno svolto un lavoro impeccabile. Tutto quello che bisogna fare in questa gara infatti, è semplicemente premere in continuazione il tasto della velocità, facendo solamente attenzione a rallentare leggermente lungo le curve (tra l'altro, la velocità da tenere nelle curve è segnalata anche nella barra posta nella parte bassa dello schermo), senza aver nessun controllo sul movimento dei pattinatori.

SLITTINO

Per lo slittino valgono tutte le considerazioni fatte per il bob; se escludiamo alcune evidenti differenze a livello estetico, e qualche leggero cambiamento nel controlo del mezzo, le due discipline infatti sono praticamente identiche.

SNOWBOARD

Impostazione grafica e strutturale identica alla discesa libera per questa prova di slalom su snowboard; ancora una volta bisogna porre particolare attenzione ai salti e alle porte che, se affrontate in maniera errata, possono causare una notevole perdita di tempo.

SCI ACROBATICO

Lo sci acrobatico è uno sport altamente spettacolare e, in questo caso, abbastanza semplice da eseguire; bastano infatti delle rapide pressioni dei tasti che consentono di prendere velocità e di quello che serve per compiere un'azione per eseguire spettacolari giravolte in volo; ovviamente, particolare attenzione deve essere posta anche nell'atterraggio, momento fondamentale se si vuole ottenere un punteggio dignitoso.

SCI DI FONDO

Senza dubbio una delle prove più divertenti. Lo sci di fondo è una gara in cui si devono unire doti fisiche a capacità gestionali. Ogni giocatore infatti è dotato di una potenza fisica limitata, quindi è necessario utilizzare con cura la "stamina" a disposizione nei punti più importanti e insidiosi. Da notare che, lungo le discese, e più in generale quando non si scia, si può guadagnare nuova stamina; è quindi importante riposare nelle zone meno dure, per poi attaccare nelle fasi più ripide e insidiose (non è piacevole arrivare all'ultima salita senza energia...).

poi è come scendere tra i sassi... allora la prossima volta utilizzo la mountain-bike, che faccio prima...

- E dopo una serie di dure gare, prima del meritato riposo, bisogna assistere alla premiazione, momento sempre spettacolare ed emozionante.
- Eh sì... e poi la premiazione è un momento insidioso... perché poi ti danno la coppa unta... e poi ti capita che, nell'alzarla ti scivola in faccia ad un fotografo... casualmente ovviamente... e poi dicono che l'hai fatto volontariamente...
- Grazie Alberto per la tua preziosa consulenza, ora è giunto il momento di passare la linea al nostro inviato, per ricevere ulteriori informazioni tecniche sul Winter Heat.

LA TECNICA NON E' TUTTO...

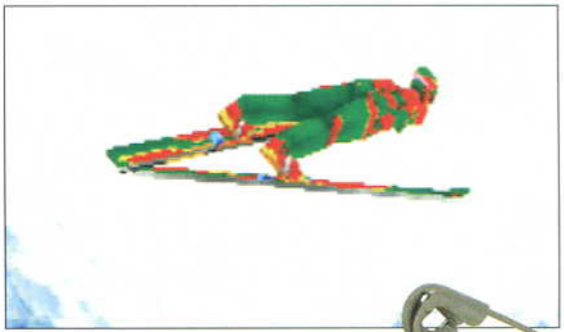


"Bene, grazie studio. Prendiamo la linea dalle piste in cui stanno per incominciare le gare del Winter Heat. Dobbiamo sottolineare che l'attesa intorno a questa competizione era veramente notevole e, onestamente, non tutte le premesse sono state mantenute. Alcune delle prove presenti infatti non sono poi particolarmente spettacoli e coinvolgenti per il numeroso pubblico accorso; in particolare lo slalom, la discesa di velocità e il pattinaggio di velocità potevano essere strutturate con maggiore cura da parte degli organizzatori, mentre hanno riscosso notevole successo la discesa libera, lo short track, il fondo e lo snowboard. Senza infamia e senza lode infine le rimanenti prove, piacevoli da ammirare ma non abbastanza varie da garantire un apprezzamento a lungo termine; senza dubbio pregevole la presenza invece di un discreto numero di concorrenti, ognuno ovviamente con i propri punti di forza e debolezze, fatto che rende fino all'ultimo incerto il risultato finale della gara.

Si tratta quindi in definitiva di una competizione interessante, che potrebbe attirare una discreta dose di pubblico sulle piste ma che manca di quella profondità necessaria per garantire lo svolgimento di future edizioni; è sempre meglio delle Olimpiadi invernali di Nagano... ma esaminiamo nel dettaglio le competizioni presenti nel nostro inserto speciale "Le Gare". Vai col filmato!"

End











Senza dubbio i programmatori giapponesi di Sega hanno svolto un lavoro più che pregevole, tanto che si può tranquillamente affermare che la conversione di Winter Heat è riuscita alla perfezione (anche perché girava su scheda ST-V); ovvio quindi che, oltre a tutti i pregi dell'originale sono stati convertiti anche i difetti. Winter Heat infatti è il tipico coin-op multievento, divertente per alcune partite (oppure se giocato in compagnia di uno o più amici), ma che, alla lunga, stanca a causa di una struttura di gioco troppo semplice e poco varia. E' vero che alcune prove offrono discreta libertà di movimento (sci di fondo, short track e discesa libera su tutte), ma è altrettanto innegabile che altre sono troppo banali e si riducono alla pressione continuata di un solo tasto. La presenza di diverse opzioni di gara, unita all'inserimento di tre prove che non erano comprese nella versione da sala giochi, incrementa solamente di poco la longevità che, sinceramente, varia soprattutto a seconda del numero di amici che si hanno a disposizione per giocare. E' un peccato che Winter Heat non sia quindi un capolavoro dal punto di vista strutturale, anche perché la realizzazione tecnica è veramente degna di nota, soprattutto per quanto riguarda la grafica. I vari personaggi infatti sono ottimamante caratterizzati e chiaramente riconoscibili durante le gare, non solo per il diverso colore della tuta che indossano, ma anche per le differenti caratteristiche fisiche; ottime inoltre tutte le animazioni, così come è notevole la velocità e la fluidità dello scrolling. Se siete appassionati dell'originale da sala o se state cercando un titolo multievento di ambientazione invernale, potete tranquillamente prendere in considerazione l'acquisto di Winter Heat avendo comunque sempre presente che la struttura di gioco, abbastanza semplice e ripetitiva, può rendere il gioco noioso dopo un po' di partite.





PAGELLA

GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	78



Notizie freschissime, recensioni
"strong", i trucchi più aggiornati
e un mare di utili informazioni
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
SUPER CONSOLE PLAYSTATION
100%
OGNI MESE
IN EDICOLA
GRUPPO FUTURA
PREVIEW
Eos
REVIEW
Area 51
Strikepoint
The Hex Missions

Cotton 2

Gli sparatutto giapponesi sono un genere che si sta ritagliando uno spazio importante nell'ambito delle produzioni del Saturn, anche perché le case nipponiche sono rimaste quasi le uniche a sostenere il 32-bit Sega. Non c'è quindi da stupirsi se titoli come **Thunderforce V** (probabilmente il migliore) si sono andati moltiplicando negli ultimi mesi. Il titolo di cui ci stiamo accingendo a parlare è **Cotton 2** e la cosa che più sorprende è che la Success ha lanciato la versione per Saturn a soli due mesi dall'uscita del coin op nelle sale. Niente da dire, veramente tempestivi! Come il numero due nel titolo suggerisce, si tratta del seguito di un gioco che raccolse alcune buone valutazioni qualche anno fa, nel momento in cui fu lanciato per il Super Nintendo. Questo gioco peraltro era uscito solo in versione nipponica e quindi qui da noi si era potuto vedere solo sugli scaffali dei negozi che trattano prodotti d'importazione, cosa molto probabile anche per **Cotton 2**. Protagonista di questo shoot 'em up è una giovane strega,



che risponde appunto al nome di Cotton, e la sua compagna Appli. Il loro compito sarà quello di sconfiggere un malvagio stregone ed il suo esercito di demoni che intendono trasformare in una terra desolata il bel reame dove le due fattucchiere passano la loro esistenza. Spronata dal pericolo che incombe, Cotton salta in groppa alla sua scopa, nel pieno rispetto della tradizione, e decolla per affrontare le forze del male. Il tutto con una grafica in perfetto stile manga, con tocchi di classe davvero notevoli e una ragguardevole varietà d'ambientazioni e personaggi, a dimostrazione della cura che i programmatori della Success hanno posto in questo gioco.





Un esempio del sistema di "combo" di Cotton 2



STREGA COMANDA COLOR

La struttura portante del gioco non è particolarmente originale e ripropone il canovaccio classico di **Parodius** e dei suoi innumerevoli cloni. Siete quindi chiamati a fronteggiare le orde di nemici che vi si faranno sotto una dopo l'altra cercando sempre di avere la meglio. Per darvi una mano nella vostra missione ci saranno i vostri poteri magici, che altro non sono che i tipi di colpi a vostra disposizione che potrete potenziare raccogliendo i vari power-up. Questi sono rappresentati da una serie di gemme che, una volta colpite, cambiano di colore. Ad ogni tinta corrisponde un tipo d'arma e quindi dovrete fare attenzione a selezionare sempre quella più adatta a respingere le orde nemiche del momento, resistendo alla tentazione di raccogliere power-up a casaccio solo per il gusto di farlo. Avanzando avrete l'opportunità di ampliare la gamma di magie/armi a vostra disposizione e quindi di ottenere nuovi generi d'incantesimi sempre più potenti e distruttivi. Le nostre due eroine hanno poi la capacità di appallottolarsi per buttarsi contro grossi gruppi di nemici come fossero palle da bowling, cercando quindi





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SUCCESS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2





Quando i colpi normali non bastano, provate a scatenare la magia della piccola Cotton e vedrete che risultati!



Per distruggere i boss bisogna concentrare il fuoco sui punti deboli...



Grosso il tipo, eh? Peccato che sia facilissimo abbatterlo...



di compiere una sorta di strike distruttivo. Operazione questa che potrebbe aiutarvi nei momenti più convulsi di gioco ma che comporterà una parziale perdita d'energia. Uno dei pochi elementi originali del gioco è rappresentato da una sorta di combo che, mutuando quanto avviene nei picchiaduro, vi consentono di ottenere maggiori punteggi. Il tutto si sviluppa più o meno così: una volta colpiti alcuni tipi d'avversari, prima che esplodano completamente avrete l'opportunità di centrarli con una serie concatenata di colpi dagli effetti devastanti. Per premiarvi della fatica, oltre al già citato maggiore punteggio, avrete anche delle dosi extra d'energia, indispensabili per proseguire la missione.

HELLOWEEN VS MEGADETH

Una delle cose sicuramente più belle e spettacolari di **Cotton 2** è rappresentata dai massicci boss di fine livello. Anche se in effetti questi enormi personaggi non sono definiti proprio alla perfezione, si muovono per lo schermo con una velocità è una fluidità davvero ragguardevole e sono dotati di tecniche d'attacco molto varie. Tecnicamente si tratta di un piccolo capolavoro. I personaggi, almeno quelli più piccoli, sono ottimamente realizzati e anche quando lo schermo è particolarmente affollato i rallentamenti sono minimi. Dimostrazione questa di come siano state sfruttate al meglio le potenzialità del Saturn per quanto riguarda il 2D. Quello che però compromette la buona grafica e l'ottima giocabilità è la drammatica facilità con cui arriverete al termine. Sia da soli sia nella modalità per due giocatori non impiegherete molto tempo per aver ragione di tutti i vostri nemici. Le moltitudini di avversari e i giganteschi guardiani infatti non opporranno infatti adeguata resistenza ai vostri attacchi, col risultato di rendere l'azione piatta e monotona. Quando dopo un paio di giorni avrete girato in lungo e in largo tutti i livelli non avrete più grossi motivi per giocare ancora a **Cotton 2**. Forse per la sala giochi è un titolo che può ancora dire la sua ma per il mercato domestico sicuramente c'è bisogno di offrire un'azione più impegnativa e duratura per sperare di catturare l'attenzione dei giocatori e di reggere il passo con i diretti concorrenti.

Puck







Cotton 2 è il classico esempio di sparatutto nipponico in perfetto stile fumettoso. I personaggi sono ottimamente realizzati e come loro tutto il resto della grafica. Dagli arsenali a disposizione dei personaggi, alla varietà di fondali e nemici, tutto dimostra la cura che i programmatori della Success hanno posto per questa conversione. Fin dalla prima partita ci si trova calati perfettamente nel clima del gioco grazie anche a una giocabilità ottima e a un sistema di controllo che risponde puntualmente alle esigenze del giocatore. Non è però tutto oro quello che luccica e la vostra prima partita potrebbe avere un basso indice di repliche. Sì, poiché la difficoltà di _Cotton 2_ è piuttosto ridotta: non dico che impiegherete meno tempo a finirlo che a togliere la plastica dalla confezione, ma poco ci manca... È un peccato perché la lunghezza su cui si sviluppa e il numero di livelli non sono affatto male ma nessuno di questi richiede quel minimo di impegno che fa la differenza fra un gioco impegnativo e un titolo un po' palloso. _Cotton 2_ rientra in questa seconda categoria.



Se Cotton è la strega, quella cos'è, Biancaneve? Ah ah ah...

PAGELLA

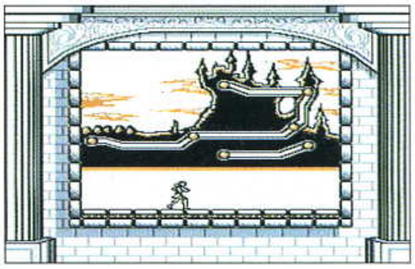
GRAFICA	84
SONORO	83
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	73
GLOBALE	79

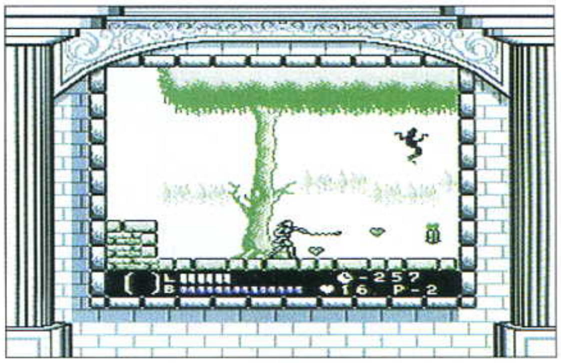


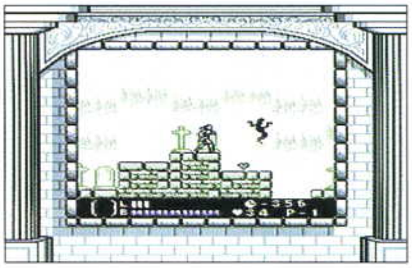
Castlevania: Devil's Castle

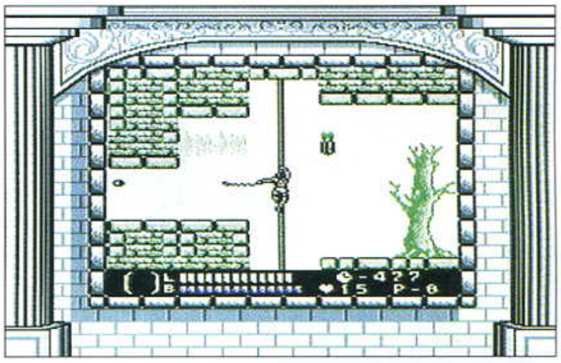
Avete ancora paura del buio? Vi terrorizzano le storie di vampiri e mostri? Beh sicuramente avete dei problemi ma questo non dovrebbe impedirvi di giocare a **Castlevania - Devil's Castle**, che vi catapulta nell'inquietante mondo delle creature della notte. **Castlevania** è da sempre sinonimo di grande platform sul Gameboy e in un mese fortunato per le uscite di questa console portatile ecco anche l'ultima puntata di questa saga. La storia è quella, un po' rivisitata, del conte Dracula. Un nobile malvagio si impossessa di poteri diabolici e assoggetta tutto il mondo al suo volere, comandando il tutto dal sua inquietante castello in Transilvania. Per quanto detto sopra, l'unica speranza del mondo libero sembra essere Sonia, l'eroina che sotto il vostro controllo sarà chiamata a fronteggiare le forze del male fino allo scontro finale con l'odiato nemico. Dopodiché vivranno tutti felici e contenti. Dovrete però completare cinque impegnativi livelli prima di giungere faccia a faccia col conte Dracula per la sfida finale e in questi sarete chiamati a dimostrare il vostro valore contro una schiera molto nutrita di avversari. Per arrivare al vostro obbiettivo dovrete mettere alla prova i vostri riflessi e il vostro senso tattico per avere la meglio della folta schiera di nemici che vi si porrà innanzi. Particolarmente impegnativi si riveleranno, come era logico attendersi, i guardiani di fine livello, tra l'altro baciati da una realizzazione grafica ottima. Nel corso dell'avventura troverete un numero piuttosto vario di oggetti da raccogliere e che vi potranno essere utili. Non si tratterà solo di energia per ritemprare il vostro combattente, segnato duramente dalle molte battaglie, ma anche di power-up che aumenteranno la forza dei vostri attacchi, per riuscire più agevolmente ad avere la meglio sui nemici più ostici. In totale i tipi di armi a vostra disposizione sono cinque e si differenziano sia per la potenza che per la gittata; state però bene attenti a come le usate perché le più potenti consumeranno anche parte della vostra energia e un loro uso indiscriminato potrebbe provocarvi dei seri grattacapi. Fa piacere poter ancora parlare di una nuova uscita per Gameboy ma lo sarebbe ancora di più se il prodotto fosse all'altezza non solo della concorrenza ma anche dei suoi illustri predecessori. Se la grafica nel complesso si può definire buona, l'azione è invece particolarmente noiosa e totalmente priva del benché minimo barlume di originalità. **Castlevania: Devil's Castle** non è un gioco che potremmo definire orrendo, ma certo non può competere con platform decisamente più raffinati come **Donkey Kong Land 3**.

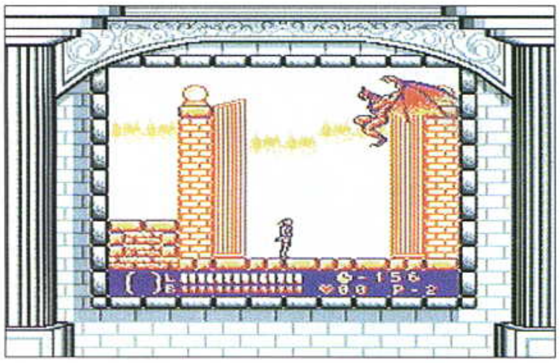
Puck

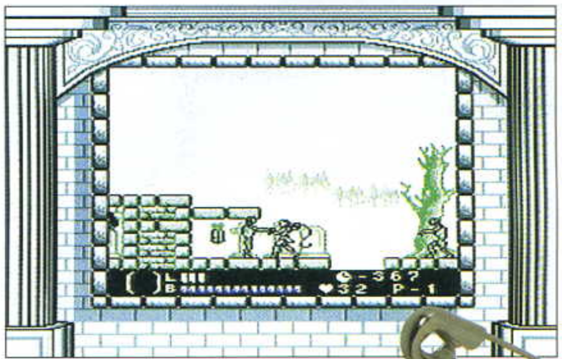














SCHEDA GLOBALE 77

CASA PRODUTTRICE	**KONAMI**
GENERE	**PLATFORM**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1**

Nei lunghi anni di onorato servizio del Gameboy abbiamo visto tonnellate di platform, che sembra infatti il genere preferito dai programmatori per questa console. Peccato che nella maggior parte dei casi si sia trattato di titoli tutti identici fra loro e senza il minimo barlume di originalità. Pur vantando una discreta, anche se non eccezionale, realizzazione tecnica, Castlevania va ad inserirsi in questa folta schiera. La grafica sarebbe anche salvabile ma quello che non convince fino in fondo è la giocabilità. Le partite si sviluppano in modo piatto e ripetitivo senza che nel giocatore si crei il minimo stato di coinvolgimento. *Donkey Kong Land 3* ha dimostrato che anche sul Gameboy si può fare di molto meglio.

PlayStation
TRUCCHI GUIDE E SOLUZIONI

SOLO UNA RIVISTA TI OFFRE **132 PAGINE DI TRUCCHI E SOLUZIONI** DI GIOCHI PLAYSTATION. SOLO UNA RIVISTA TI PROPONE UNA GUIDA COMPLETA DI 42 PAGINE A **TOMB RAIDER 2**, CON I CONSIGLI PER SUPERARE ANCHE I PUNTI PIÙ OSTICI E PER SCOPRIRE LE STANZE SEGRETE, NONCHÉ LE MAPPE DI TUTTI I LIVELLI DEL GIOCO. SOLO UNA RIVISTA TI PROPONE LE GUIDE DETTAGLIATE A **NIGHTMARE CREATURES, CRASH BANDICOOT 2** E **FIGHTING FORCE**. SOLO UNA RIVISTA TI SPIEGA COME TRIONFARE A **FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP, ACTUA SOCCER 2** E **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**. SOLO UNA RIVISTA TI SVELA TUTTE LE MOSSE DI **MARVEL SUPER HEROES** E I SEGRETI PER SCONFIGGERE I BOSS DI FINE LIVELLO DI **CROC**. **PLAYSTATION: TRUCCHI, GUIDE E SOLUZIONI.**

LA RIVISTA.

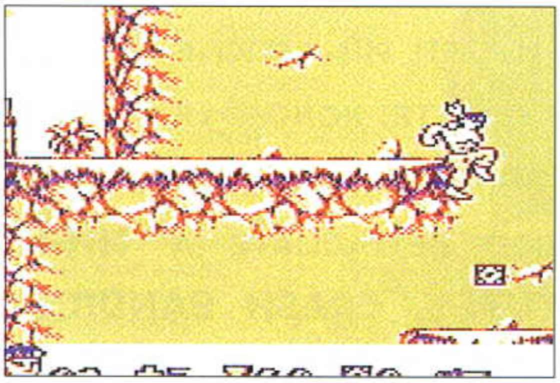


in edicola

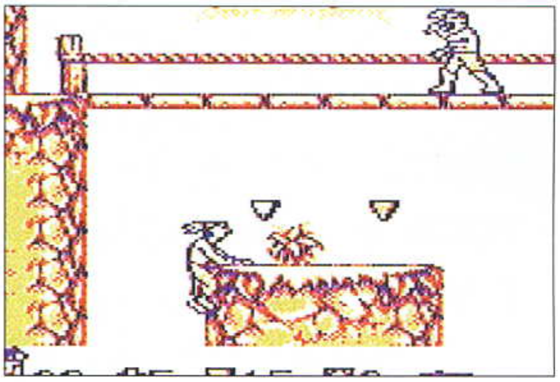
Turok
Battle of The Dinosaurs

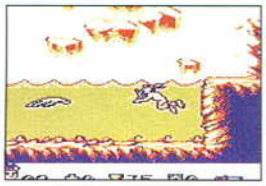
Turok è certamente uno dei giochi più violenti e spettacolari disponibili per Nintendo 64, almeno fra quelli che potremmo definire della prima generazione. Di vedere una sua completa trasposizione sul Gameboy c'erano tante possibilità quante ne ha End di giocare nei Green Bay Packers, era quindi logico che i programmatori pensassero a cambiare qualcosa per ridurlo sul portatile della grande "N". La soluzione scelta è stata quella di dire addio allo sparatutto in soggettiva e produrre un platform che ripercorresse la falsariga della trama dell'originale. Il vostro compito di spavaldi cacciatori di dinosauri sarà quello di avventurarvi attraverso lande infestate di mille pericoli. I nemici che dovrete affrontare saranno vari e numerosi prima di arrivare allo scontro finale col malvagio Campaigner, e fondamentali per la buona riuscita della vostra missione saranno tutte le armi e power-up che riuscirete a recuperare lungo la strada. Questi potranno essere di vario tipo e andranno dalle frecce ai coltelli che avrete a disposizione all'inizio della partita, fino ad arrivare ad armamenti più adatti a fronteggiare le maggiori difficoltà dei livelli avanzati, come le pistole. Sicuramente un passo avanti deciso come potenza di fuoco: anche i dinosauri però si faranno più intelligenti e non staranno certo fermi nell'attesa di essere colpiti (come invece spesso avviene nei primi stage). **Turok: Battle of the Dinosaurs** vanta uno spessore di tutto rispetto che si sviluppa attraverso ben otto livelli e tre gradazioni di difficoltà. Generalmente l'ambientazione all'interno della quale andrete a muovervi sarà rappresentata dalle rovine di una fantomatica terra perduta, diventata col tempo covo preferito di diaboliche forze del male. In ogni schema il vostro compito primario sarà quello di trovare gli Hub Ruins, delle specie di porte magiche che segnano i confini fra le diverse sezioni dei livelli. Dovrete poi trovare tre chiavi che vi consentiranno questa volta di accedere direttamente al livello successivo. Ma non è tutto qua. Per rendere le cose più complesse, e quindi anche più interessanti, i programmatori hanno anche disseminato per i livelli i pezzi di un'arma indispensabile per la riuscita della vostra missione, il Chronoscepter, che dovranno essere tutti ritrovati se volete giungere al termine. **Turok** non sarà forse il massimo per quel che riguarda l'originalità, ma sicuramente in forza dell'ottima realizzazione tecnica, potrebbe svegliare il sopito entusiasmo dei possessori di Gameboy, ormai da tempo abbandonati al loro destino.

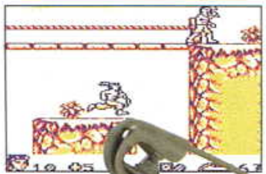
Puck

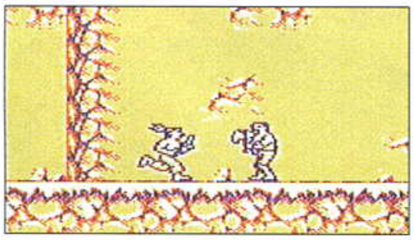




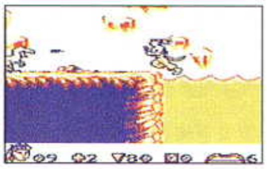














SCHEDA GLOBALE 85

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Dubito che anche il più accanito sostenitore delle potenzialità del Gameboy pensasse che fosse possibile una conversione di Turok per il portatile Nintendo. La scelta dei programmatori di trasformarlo in un platform non stupisce quindi più di tanto. Il problema è che di ottimi giochi del genere sul Gameboy che ne sono già a decine. Turok non riesce ad aggiungere niente rispetto a quanto abbiamo già visto in passato, soprattutto per lo schema di gioco (spara a tutto quello che si muove) abbastanza semplicistico. Nonostante questo bisogna ammettere che la realizzazione è tutt'altro che deprecabile. La grafica è dettagliata, le animazioni sono fluide e in generale le situazioni in cui sarete catapultati sono piuttosto varie. D'altronde, per Gameboy ormai non escono più molti titoli e ogni nuova uscita la accogliamo con favore soprattutto se, come in questo caso, ci viene offerto un gioco

FIFA 98
Road To World Cup

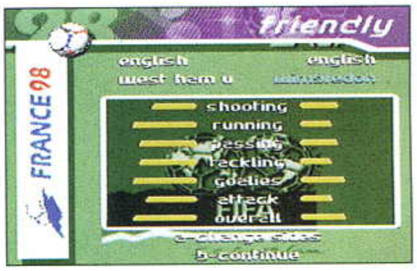
Pensavate che la versione di **FIFA 98** per N64 fosse l'unica che Electronic Arts avesse in mente per una console della Nintendo? Vi sbagliavate! Eccoci qui infatti a parlare niente di meno che della conversione per Super Nintendo. Sicuramente un atto di fede della grande software house verso una console che molto gli ha dato e che ormai tutti (tranne Yamauchi) hanno dimenticato. Anche in questo caso il sottotitolo di questa edizione 1998 è "Road to World Cup" e vi vedrà impegnati nel non facile compito (papà Maldini ne sa qualcosa) di portare una squadra nazionale a qualificarsi per la fase finale dei campionati del mondo di Francia 98 e di lì a conquistare la tanto agognata coppa. Rispetto al **FIFA 98** che ha raccolto consensi sul Nintendo 64, ci sono dei punti in comune ma anche, ovviamente, delle notevoli differenze. Il numero delle formazioni disponibili è lo stesso, comprendendo oltre alle nazionali anche le più famose compagini di club, presenti sempre con i componenti originali. Uguale è anche la varietà di opzioni a vostra disposizione per variare la composizione della rosa e l'impostazione tattica degli undici da mandare in campo. Anche per quanto riguarda le modalità di gioco non sono stati operati significativi tagli. Oltre alla già citata corsa per i Mondiali, avrete la possibilità di giocare match singoli, sfidarvi ai calci di rigore (per la verità piuttosto noiose), oppure cercare di migliorare i vostri fondamentali sfruttando la sezione di pratica. Un difetto piuttosto inspiegabile riguarda le maglie delle squadre, per cui le scelte cromatiche sembrano abbastanza azzardate e poco aderenti alla realtà. Dal punto di vista della giocabilità arrivano invece le notizie meno positive. Electronic Arts infatti non ha fatto altro che ripresentare in modo praticamente inalterato quanto si poteva già trovare nella precedente versione, **FIFA 97 Gold**. Il gioco sfrutta il cerchio della potenza posizionato sotto i piedi del calciatore che state controllando. Più a lungo terrete premuto il pulsante del tiro, e più forte sarà la sua potenza. Comunque l'unica significativa differenza è rappresentata dal fatto che i giocatori ora sono molto più difficili da manovrare, per il fatto che si è cercato di aumentare il vostro grado di controllo. Con un po' di pratica si potranno eseguire lanci più calibrati e tiri dalla precisione millimetrica ma dovrete sudare le famose sette camicie. **FIFA 98** sul Super Nintendo è una piacevole sorpresa ma si rivela poi come un semplice rispolvero della vecchia versione. Qualche giocatore cambiato, un paio di novità qua e là ed ecco che c'è abbastanza fumo per ingannare gli occhi dei poveri acquirenti e fargli credere di avere tra le mani qualcosa di innovativo. Purtroppo non è così, ma quest'ultima fatica di Electronic Arts, nel senso che dubitiamo di vederne altre su questa macchina, resta in ogni caso una simulazione dignitosa.

Puck













Electronic Arts merita un plauso per il semplice fatto di aver prodotto un nuovo titolo per una console come il Super Nintendo che, nessuno si offenderà, potremmo definire morta e sepolta. D'altro canto non era facile riprodurre una simulazione di qualità come quella della versione per N64 su di una macchina a 16 bit. I programmatori certamente ci hanno messo dell'impegno ma il risultato finale non è molto diverso, sia dal punto di vista della grafica che da quello della giocabilità, dagli standard qualitativi raggiunti con FIFA 96 e FIFA 97 Gold. Sicuramente un attestato di stima da parte della Electronic Arts verso questo console ma nulla di più.

76 GLOBALE

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONICS ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

Bubble Symphony

Gli ormai storici draghetti di Taito, Bub e Bob, tornano alle origini. Abbandonato infatti il mondo dei puzzle game che ha ridato spinta alla loro popolarità, grazie alla saga di **Puzzle Bubble**, eccoli tornare al loro primo amore: i platform. **Bubble Symphony** infatti non è altro che la conversione dell'ultimo coin op di Taito, che si ripropone di proseguire la saga di **Bubble Bobble**. Per quei pochi di voi che non lo sapessero, stiamo parlando di uno dei platform che ha fatto la storia dei videogiochi negli anni ottanta e che, dopo aver spopolato in sala giochi, ha ripercorso lo stesso cammino trionfale anche sulle console. La struttura di base è molto semplice. Il vostro personaggio è posto all'interno di uno schema piuttosto angusto di gioco con una serie di vari nemici: unica sua possibilità per eliminarli è quella di ingabbiarli nelle bolle che riesce a produrre e poi farle scoppiare, determinando così la definitiva fuoriuscita dal gioco dell'avversario. Se quest'operazione non avviene in breve tempo, il cattivo di turno riesce a liberarsi e ritorna in gioco più arrabbiato e cattivo di prima. La difficoltà, oltre appunto nel grado di pericolosità degli altri personaggi che andrete ad affrontare, risiede soprattutto nella costruzione delle tattiche, che richiederanno spesso un'accorta strategia di gioco per non rimanere voi stessi intrappolati in qualche angusto angolino ed essere così facile preda dei nemici.



DOVE STA LA NOVITÀ?

In passato Taito aveva prodotto dei seguiti più o meno ufficiali di questo gioco che avevano riscosso un buon successo e che soprattutto avevano una componente innovativa decisamente elevata. Stiamo parlando di **Rainbow Islands** e **Parasol Stars**. In questo caso invece la casa nipponica ha deciso di puntare decisamente sullo schema di gioco originale e così fin dalla prima partita ci si rende conto che questa in fondo non è altra che una versione aggiornata di **Bubble Bobble** e che poco è stato fatto per renderla più accattivante a parte un minimo restyling grafico. La più significativa new entry è rappresentata dal numero di personaggi a vostra disposizione. Oltre ai classici Bub e Bob, ora infatti ci sono anche le loro controparti femminili: Kulu e Coro. Taito dichiara che i personaggi sono fra loro diversi per quanto riguarda la velocità di movimento e il raggio d'azione delle bolle; al riscontro dei fatti bisogna ammettere che le differenze sono davvero minimali e la selezione di un soggetto invece dell'altro è praticamente ininfluente ai fini della giocabilità. Altri elementi degni di nota sono la maggior varietà di power-up a vostra disposizione durante il gioco e soprattutto gli ottimi guardiani di fine livello.



GLI ANNI PASSANO, I FIGLI CRESCONO

I livelli di gioco inizialmente possono sembrare un tantino semplicistici e ripetitivi ma devono rispondere all'inevitabile esigenza di far calare il personaggio nello spirito del gioco. Questo anche perché non bisogna dimenticare che **Bubble Symphony** è la conversione di un coin-op, che più di un titolo prodotto per una console casalinga deve essere indirizzato anche a un pubblico che potremmo definire occasionale. I livelli poi si sviluppano con uno schema ad albero in cui ogni volta che terminerete una sezione sarete chiamati a decidere in quale direzione proseguire. Il tutto però







I guardiani di fine livello iniziano ad essere impegnativi sono nella parte avanzata del gioco

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TAITO
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2



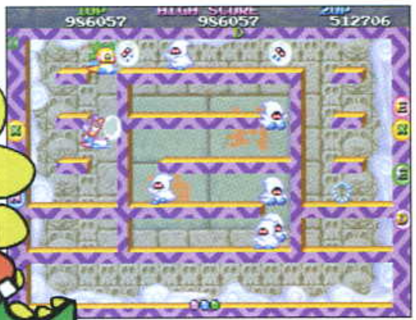
Questa volta Bub e Bob si sono portati le fidanzate!



Il gioco è fin troppo uguale al vecchio Bubble Bobble...

è studiato in modo che, prima o poi, dovrete affrontare ognuno dei livelli di cui è composto il gioco. Con l'avanzare della vostra avventura naturalmente anche le difficoltà si moltiplicano: se inizialmente quindi tutto era fin troppo facile, ora dovrete sfruttare al massimo le potenzialità del vostro personaggio e le vostre doti tattiche e di riflessi per avere la meglio sui nemici. Proprio in questo sta l'aspetto migliore di **Bubble Symphony**, che poi era anche l'arma in più di **Bubble Bobble**: uno schema di gioco tendenzialmente semplice e intuitivo va a ingarbugliarsi spingendo il giocatore a dare sempre di più. Il massimo si raggiunge quando giocate con un amico: in questo caso il divertimento sale alle stelle e, cosa che già accadeva nel coin-op, verrete intrappolati per lungo tempo fino a quando non riuscirete a portarlo a termine... e ce ne vorrà di tempo viste le difficoltà che incontrerete! Esaminato da questa angolazione, bisogna dire che il concept ha resistito bene al passare degli anni e mantiene ancora inalterato il divertimento. Bisogna però d'altro canto ammettere che i programmatori hanno fatto davvero poco per produrre qualcosa di innovativo, sia tecnicamente che dal punto di vista della giocabilità. Sono però colpe da imputare più che altro a chi ha prodotto il coin-op e non a chi ha fatto la conversione. Questi ultimi infatti hanno realizzato una conversione pressoché perfetta (anche perché la grafica è ben lontana dallo spingere il Saturn al massimo delle sue possibilità). Insomma, **Bubble Symphony** è fortemente consigliato ai fans dell'originale che non hanno ancora sulla propria console un gioco del genere, che li riporti coi ricordi ai tempi in cui una partita a **Bubble Bobble** gli costava 200 lire. Anche per i giocatori alle prime armi questo titolo mantiene una discreta attrattiva, nonostante in giro si possa trovare di meglio.

Puck













SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD





***Bubble Symphony* si propone al pubblico come l'erede naturale di *Bubble Bobble* ma soffre fin troppo della somiglianza con l' illustrissimo predecessore. L'unico limite di questo titolo sta appunto nella totale mancanza di originalità, che caratterizzava invece altri aspiranti eredi della Taito come *Parasol Stars*. *Bubble Symphony* si riduce quindi a una rivisitazione dell'originale con qualche minima variazione, più che altro grafica o riguardante elementi secondari, tanto da apparire più la celebrazione di una vecchia gloria (e ne stanno uscendo molte in questo periodo) che un gioco nuovo. Sicuramente si tratta di un lavoro curato fin nei minimi dettagli dal punto di vista tecnico e della giocabilità ma che dovrebbe raccogliere consensi convinti solo tra i fans accaniti di questa saga.**

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	86
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	82

Soukyuugurentai

Da "Base Luna" a "BattleStar Galactica", da "StarFighter" a "Guerre fra Galassie", la Terra ha subito svariati assalti ad opera di furfanti stellari per non parlare poi dei tentativi fatti registrare in ambito videoludico. A questo proposito, sembrerebbe proprio che gli alieni amino in modo particolare la macchina della grande "S", visto il numero di assalti più o meno riusciti tentati recentemente su questa console. Così, la solita storiella del pianeta in pericolo è stata preso, ancora una volta, a prestito da EA Japan che, dopo un attento studio, ha pensato bene di dare il via libera all'ennesimo piano difensivo del pianeta. Sono queste le premesse di **Soukyuugurentai**, l'ultimo titolo curato dai ragazzi della Raizing, un gioco che, almeno a livello di struttura, non presenta elementi o variazioni degne di nota. La meccanica è infatti estremamente classica, e lo stesso può dirsi per gli avversari contro cui ci troveremo a battagliare. Ma andiamo con ordine. Una volta caricato il gioco e dopo essersi sorbiti/aver skippato la solita introduzione, ci si trova finalmente davanti alla prima schermata dotata di un briciolo di interattività. Qui potrete operare la vostra prima vera selezione scegliendo fra la classica partita in singolo, un modo a due giocatori, una sorta di Time Attack, le opzioni e persino un giochino che ricorda il mitico **1942**. Ovviamente, il fulcro del prodotto, è costituito dal "1 Player Mode", quindi la prima cosa da fare sarà, dopo aver eventualmente ritoccato il livello di difficoltà, balzare all'interno di un caccia e prepararci a distribuire un po' di luce pesante.







NOI SIAMO UN TRIO, ALL'ERTA E PIENI DI BRIO

Le navicelle a disposizione del giocatore sono i tre classici mezzi d'assalto terrestri. Ognuno presenta delle caratteristiche peculiari, che riguardano la potenza di fuoco e l'agilità nei movimenti. Ogni mezzo monta due diversi tipi di armamento costituiti dal classico cannone centrale upgradabile tramite la raccolta dei pod, al quale si affianca un sistema di puntamento che permette di lockare e abbattere i nemici presenti sul fondale tramite una pressione prolungata del tasto C. Altri gadget a disposizione sono poi costituiti da missili a ricerca e dalle classiche smart bomb, utilissime per prendersi cura dei nemici più invadenti. Per quel che riguarda l'armamentario non ci sono quindi grosse novità da segnalare: a conti fatti esiste un unico modello di cannone che può essere potenziato e non sono previsti nuovi laser missili centrali, tuoni spaziali, pugni atomici rotanti ecc. ecc. Discorso diverso invece va fatto per il sistema di puntamento automatico. Una volta inserito, questo produce sullo schermo una specie di reticolo in fil di ferro. Ogni volta che un nemico ci passerà sopra, la sua posizione verrà bloccata è sarà quindi possibile, rilasciando il tasto C, fare fuoco contro il bersaglio. A questo proposito esistono due tipi diversi di attacchi: uno più potente che interessa un numero limitato di astronavi ed un secondo, dotato di una minor carica distruttiva che però permette di lockare più bersagli contemporaneamente.

APRITI CIELO

Come la maggior parte degli shoot 'em up per la console Sega, anche **Soukyuugurentai** vanta un'opzione a due giocatori. Fin qui nulla di speciale, ma esiste una differenza che rende questa modalità particolare. Negli altri spara e fuggi infatti l'area di gioco rimane fondamentalmente la stessa sia in singolo che in doppio. Ciò, in alcuni casi, rende l'azione molto, anzi troppo confusionaria e caotica. Bene, per ovviare a questo inconveniente i ragazzi di Raizing hanno escogitato una trovata davvero geniale: hanno pensato di allargare lo schermo. Beh, a dir la verità non si tratta di un vero e proprio ampliamento, in fondo il gioco è già a tutto schermo ed il fondale visualizzato è sempre quello. A voler essere precisi si tratta di una sorta di unzoom tramite il quale tutto viene rimpicciolito e, di fatto, si ha l'impressione di assistere allo svolgimento dell'azione da una altezza maggiore. I vantaggi sono immediatamente evidenti anche se, in queste condizioni, nelle situazioni più concitate lo scrolling del gioco presenta





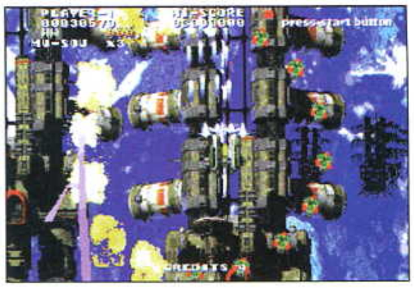


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2









più di una incertezza. E' quindi possibile incappare in rallentamenti anche di una certa portata che però, fortunatamente, durano pochi istanti.

MEGLIO UN BATTLE GAREGGA OGGI...

O.k., lo ammetto, sono un ignorante, però ditemi chi di voi aveva mai sentito parlare di **Battle Garegga**? Come tutti? Vabbè, siete i soliti simpaticoni comunque, per dovere di cronaca, vi informo che **Battle Garegga** è il titolo "omaggio" presente in **Soukyuugurentai**. A dir a verità, non si tratta di un gioco vero e proprio, infatti quello che abbiamo a disposizione è in realtà un livello, però la trovata non è niente male. Il gioco include le classiche modalità di selezione dello schermo (ribaltato, originale, TV) e la classica tabella degli Hi-Score. Una volta selezionata l'inquadratura, non vi resterà che scegliere il vostro caccia fra i 5 presenti, dopodiché il gioco potrà incominciare. Come detto in precedenza, l'azione e la cosmesi del gioco ricordano molto quella di **1942**. Anche qui infatti, protagonisti dello scontro non saranno caccia futuristici o enormi navi spaziali ma aviogetti della seconda guerra mondiale. I background saranno protetti da torrette e, così come in **Soukyuugurentai**, anche qui l'azione si svolgerà su due livelli con nemici e proiettili che vi arriveranno addosso un po' da tutti le parti.



LA CACCIA E' APERTA

Una delle caratteristiche che colpisce maggiormente di questo ultimo prodotto targato EA e che, di fatto, lo rende diverso dalla massa, è la sua veste grafica molto ben realizzata, unita ad una struttura per nulla rivoluzionaria ma comunque avvincente. Le ondate di caccia nemici si susseguono sullo schermo ad un ritmo frenetico, i proiettili abbondano sullo schermo e la nostra nave risponde in maniera ottimale alle sollecitazioni. Tecnicamente parlando, i fighter sono stati realizzati utilizzando i canonici sprite mentre i poligoni sono stati riservati per alcuni elementi del fondale. Effetti di rotazione, zoom e unzoom abbondano e, di tanto in tanto, è possibile imbattersi anche in trasparenze come quelle visibili nel livello fra le nubi. Anche le esplosioni risultano gradevoli, con una buona varietà di nemici, tuttavia ciò che rende particolarmente intrigante questo gioco è l'elevatissimo numero di oggetti su schermo che, pur non raggiungendo gli standard di **Dodonpachi**, si segnala per una maggiore definizione e la presenza di livelli di parallasse latitanti nel capolavoro Taito. Ovviamente tutto ciò sarebbe stato inutile, per non dire addirittura dannoso, se il gioco non fosse stato supportato da un motore in grado di muovere tutti i vari sprite ad una velocità costante e di questo bisogna ringraziare i ragazzi di Raizing. Nella modalità a un giocatore tutto scorre via fluido e senza intoppi e, a parte qualche rarissima perdita di frame, la velocità generale si mantiene su standard veramente elevati. Un po' più critica è invece la situazione se si passa ad analizzare la modalità a due giocatori. Qui infatti, anche a seguito della maggiore porzione di schermo visualizzata e della presenza di un volume di fuoco praticamente doppio, lo scrolling perde qualche punto, inchiodandosi di tanto in tanto per poi riprendere come se nulla fosse alla scomparsa dei vostri avversari.





Shogun

SI RINGRAZIA YOU TOO PER IL CD

Personalmente pensavo che dopo la grande abbuffata a base di *Dodonpachi, ThunderForce V e Layer Section 2*, sarebbe stato difficile trovare, in tempi relativamente brevi, un altro spara-e-fuggi in grado di catturare la mia attenzione, invece devo ammettere di essere rimasto piacevolmente colpito da questo *Soukyuugurentai*. Tecnicamente, siamo su buoni livelli ma le qualità di quest'ultimo prodotto targato EA vanno al di là di una veste grafica accattivante e di ciò bisogna ringraziare i ragazzi di Raizing. Il "caos" e la frenesia sono infatti le due componenti tipiche dei livelli di *Soukyuugurentai*, due componenti che, miscelate, danno origine ad un'azione di gioco in grado di incollare allo schermo anche lo shooter più incallito per diverso tempo. Non si tratterà certo di un capolavoro, però è un gioco che diverte e, in fondo, è questo quello che conta.



PAGELLA

GRAFICA	83
SONORO	81
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	83

Slayer Royal

Dopo l'ottimo **Shining Force III** ed il superlativo **Grandia** continua l'invasione degli RPG sulla console di Saturno. Artefici di questo nuovo assalto sono i ragazzi di ESP che ci propongono un titolo basato su una fortunatissima serie giapponese trasmessa anche qui, in questo nostro vecchio e decrepito paese, sotto i vessilli Mediaset. Stiamo parlando di Slayer, titolo originale di "Un incantesimo dischiuso fra i petali del tempo", una vera e propria parodia fantasy che ha come protagonista un'aitante donzella di nome Rina che, in compagnia dei suoi inseparabili amici Guido, Amelia, Zelgadis e Shilfil, si troverà impegnata in un'avventura piena di mostri e demoni assortiti. Il gioco ha inizio all'interno di una città dove il nostro party, inizialmente composto dalla maga Rina e da quel gran pezzo di cavaliere che è Guido, si imbatterà in una vecchia conoscenza: la maga Naga. Il suo arrivo giunge inaspettato anche perché, in barba al loro destino di prodi avventurieri, i nostri due baldi giovanotti si erano appena infilati in una locanda con l'intenzione di abbuffarsi come due porcellini. Potrete ben immaginare l'accoglienza riservata alla vecchia amica nonché il tempo ed i convenevoli necessari a convincere Rina e Guido a seguirla fuori città. Insomma perché mai dovremmo allontanarci da un bell'arrosto con patatine ed altre leccornie del genere? Per iniziare l'avventura? Beh, si in effetti potrebbe essere un'idea.





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE **ESP**

GENERE **STRATEGIA**

DISTRIBUZIONE **IMPORTAZIONE**

VERSIONE **GIAPPONESE**

NUMERO GIOCATORI **1**

QUI COMINCIA L'AVVENTURA

Fin dalle prime battute di gioco **Slayer Royal** si presenta come un'avventura abbastanza anomala. Il gioco, come detto, si apre all'interno di una locanda, nella quale potrete dialogare con gli abitanti della città. In queste situazioni (ovvero all'interno di edifici e villaggi) le schermate saranno costituite da una serie di immagini fisse. Potrete guardare, parlare, ispezionare il tutto con un semplice click anche se, spesso, il tutto avrà un ruolo meramente coreografico. I vari movimenti avranno luogo tramite un menu richiamabile tramite la pressione del tasto "B". Potrete così decidere di spostarvi in una nuova locazione, eseguire un'azione particolare (se, per esempio, siete in una locanda potrete mangiare, in un albergo dormire, ecc. ecc.), di salvare o caricare una partita (per la cronaca, l'opzione Save può essere utilizzata in qualsiasi frangente) ed infine modificare la configurazione del gioco. Quest'ultima opzione non è altro che un comodo sistema di set up grazie al quale potrete variare la velocità del testo sullo schermo, togliere o inserire le animazioni, cambiare il sistema di comando, la mappa di navigazione, agire sulla musica, ecc. ecc.

IL NERO VINCE SEMPRE

SR è costituito, alla stregua di **Shining Force III**, da due fasi distinte: una avventurosa ed una strategica. Nella prima, che avrà luogo all'interno delle varie città e villaggi, avrete modo di dialogare con i vari personaggi oltre che rifocillare ed equipaggiare i membri del vostro gruppo. Vi troverete così a dover sostenere svariate conversazioni, le più importanti delle quali interamente parlate. Il loro svolgimento sarà a senso unico e le vostre possibilità di interazione risulteranno molto limitate. E' quindi chiaro che le fasi adventure risultino poco sviluppate ma questo per un motivo ben preciso. Infatti, nonostante ESP abbia deciso di affibbiare a questo titolo il "bollino" di avventura, è palese che **SR** sia un prodotto eminentemente strategico tant'è che sono proprio i combattimenti a costituire il fulcro del gioco. Fondamentalmente si tratterà di affrontare svariate orde di nemici che, una volta sconfitti, ci apriranno la strada alle locazioni successive. Alcuni scontri saranno preceduti da introduzioni realizzate con filmati in FMV. La loro qualità è discreta e la fluidità delle animazioni non è male, purtroppo il grado di definizione delle immagini è piuttosto basso, il che rende alcune sequenze, specialmente quelle con inquadrature molto ampie, un po' troppo granulose.

IL MONACO (G)ROSSO

Il sistema che regolamenta i combattimenti si basa su un serie di elementi classici ai quali si vanno però ad affiancare alcune trovate interessanti. Partendo dagli elementi noti, i vari scontri si svolgeranno tramite un sistema a turni. A tempo il giocatore impartisce ai membri







del suo gruppo gli ordini dopodiché, le truppe entreranno in azione. Il sistema di menu che gestisce i comandi è costituito da 4 icone di immediata comprensione. Tramite le prime due è possibile attaccare utilizzando le armi convenzionali quali spade, frecce, ecc. oltre che eseguire movimenti e predisporre i vostri uomini alla difesa. Le altre due icone invece (ovvero il "?" e l'AI) influenzeranno il comportamento delle vostre truppe. E' infatti possibile programmare più azioni in sequenza delegando al computer la scelta della tattica più adatta alla situazione. Si tratta, a grandi linee, di una modalità semi-automatica: detto ciò, questa opzione, oltre a rendere le varie fasi guerresche piuttosto monotone, tende a essere utile solo negli istanti finali di uno scontro. Sostanzialmente i combattimenti seguono la seguente dinamica: i giocatori trovano i loro personaggi disposti all'interno di una ambientazione in 3D isometrico divisa a mo' di griglia grazie alla quale è possibile effettuare spostamenti, attacchi e magie. Il giocatore compie le proprie mosse dopodiché fa terminare il turno pigiando l'icona dell'orologio e il computer procede alla risoluzione dei vari ordini. E' importante sottolineare come le azioni impostate non abbiano in realtà un limite; esistono comandi che richiedono più di un turno per essere eseguiti ed anche i combattimenti andranno avanti fino a quando non interromperete la sequenza degli avvenimenti. Durante le fasi action infatti, nell'angolo in alto a destra dello schermo comparirà una scritta. Premendo il tasto "B" bloccherete lo svolgersi degli eventi e, terminato il turno, riavrete il controllo dei vostri personaggi. Potrete così effettuare nuovi spostamenti, cambiare il bersaglio di un attacco o, ancora, lanciare un incantesimo non preventivato in precedenza.





MAGICA BULA

Così come nella serie animata, anche in questo **SR** la magia riveste un ruolo fondamentale. Gli incantesimi di Rina e compagni vantano una potenza a dir poco devastante, di conseguenza il loro impiego è stato limitato da una serie di semplici trovate. Tanto per cominciare dovrete far passare diversi turni fra una magia e quella successiva, in più l'effetto di queste ultime andrà ad interessare tutti i personaggi presenti in traiettoria. Ciò implica un'attenta pianificazione ed una particolare cura nella disposizione delle truppe, altrimenti correrete il rischio di mettere KO i vostri stessi uomini. Anche il numero di spell disponibili è molto elevato: figuratevi che la sola Rina fra magie rosse e nere può lanciare più di 30 diversi incantesimi! Ovviamente più potenti saranno i vostri attacchi, maggiore sarà il numero di MP consumati, inoltre alcuni avversari risulteranno immuni ad un certo tipo di magia e non sempre tutti gli incantesimi potranno essere impiegati in particolari locazioni (non potrete, per esempio, lanciare un Fulmine Rosso mentre vi trovate all'interno di un villaggio).

SPATOLA DI LUCE

A livello meramente tecnico **SR** risulta un titolo discreto ma nulla più. Le fasi avventurose sono costituite da schermate fisse ed anche i dialoghi con i vari personaggi sono rappresentati da una serie di disegni scarsamente animati collocati sopra il testo. I vari intermezzi sono di fattura discreta mentre le fasi guerresche avranno luogo lungo una serie di schermate in 3D isometrico. In queste situazioni non è possibile mutare il tipo di inquadratura ed anche la risoluzione dei vari scontri non avviene tramite filmati limitandosi a semplici animazioni che coinvolgono le pedine sulle mappa. I personaggi, che in questi frangenti saranno costituiti da varianti SD, si scambieranno quindi colpi ed incantesimi che però non hanno nulla a che vedere con i combattimenti ammirati in **FFVII** o **SFIII**.

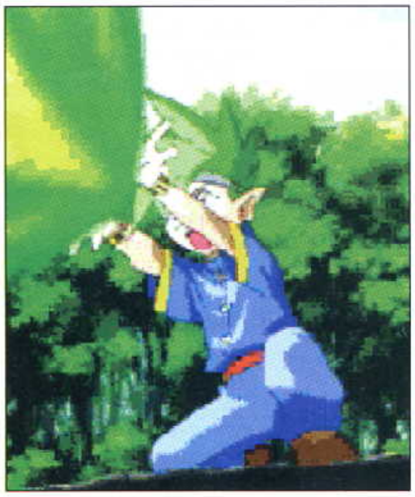
Shogun







Strategia e combattimenti, ecco quali sono gli elementi caratteristici di questo SR. La serie animata è stata ben sfruttata. Detto ciò, chi si aspettava una avventura più "classica" rimarrà abbastanza deluso. Infatti, nonostante la trama sia intrigante e ricca di spunti beoti, lo svolgersi dei vari eventi avviene in maniera strettamente sequenziale. I dialoghi, per quanto lunghi, raramente offrono spunti particolari, fortunatamente il sistema che gestisce i vari scontri risulta semplice e comprensibile. In sostanza SR si segnala come un prodotto tattico, semplice e discretamente godibile. Un acquisto da prendere in considerazione ovviamente a patto di essere dei fan di titoli giapponesi modello Robot Wars, Terra Fantastica o il vetusto UMS.



PAGELLA

GRAFICA	71
SONORO	74
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	73

Noon

Creare un titolo originale non è certamente un'impresa semplice e, quando una casa riesce a produrre un gioco che possa essere considerato innovativo nella struttura, è facile prevedere l'uscita di decine e decine di cloni che, portando leggere variazioni nella struttura di base, cerchino di catturare l'interesse dei videogiocatori. Esempio lampante di quanto è stato appena scritto è il genere dei puzzle game che, se escludiamo alcune isolate varianti, può contare su una serie praticamente infinita di cloni che, in maniera più o meno diretta, traggono ispirazione dal leggendario **Tetris**. Leggermente più originale, seppure basato su un concetto già visto (allineare tre o più sfere dello stesso colore) può essere considerato **Noon**, titolo che può contare su un look decisamente insolito per un puzzle game, oltre che su alcuni aspetti abbastanza originali che lo rendono quasi unico nel suo genere.

LEGGETE NOON AL CONTRARIO...

La struttura di base di **Noon** è abbastanza semplice ed è facile spiegare in maniera rapida e concisa in che modo si sviluppa una partita; il compito del giocatore è solamente quello di riuscire a sconfiggere un avversario (umano o meno: è presente anche la possibilità di giocare contro il tempo, cercando di realizzare il miglior punteggio possibile) riempiendo una parte della sua area, delimitata da "piastrelle" di un colore diverso, con delle bombe o con delle "normali" sfere. Queste ultime sono, rispetto agli esplosivi, più semplici da eliminare. L'unica possibilità per far apparire queste bombe è eseguire dei Noon, ovvero mettere in fila tre o più sfere dello stesso colore e distruggerle con un poderoso pugno; ovviamente, l'impresa che a prima vista può sembrare non eccessivamente complessa, è resa più difficile da una serie di "avversità ambientali" sparse nell'area di gioco. Innanzitutto entrambi i contendenti si affrontano sullo stesso schermo, rendendo più difficile il raggiungimento di alcune bolle e costringendo il giocatore a studiare tattiche e tecniche di gioco sempre diverse; è infatti possibile, per esempio, distruggere un pezzo che avrebbe consentito all'avversario di eseguire un Noon, spostarlo in una posizione scomoda da raggiungere oppure utilizzare uno dei vari power-up che appaiono di tanto in tanto e che possono sconvolgere completamente il corso di una partita. Devastante per esempio l'icona che permette di diventare giganti, rendendo quindi più facile la distruzione dei pezzi situati nelle zone più pericolose, o lo scambio dell'area di gioco, che consente di ribaltare partite che possono sembrare già perse; oltre ai vari power-up, bisogna sottolineare la presenza di sfere color arcobaleno, che possono essere considerate a tutti gli effetti dei veri e propri jolly. Queste palle infatti possono essere utilizzate per completare qualsiasi combinazione, rendendo più semplice la realizzazione di catene sempre più lunghe e devastanti; è infatti proprio realizzando dei Noon di quattro o cinque sfere che si possono creare le maggiori difficoltà all'avversario, e costringerlo a curare maggiormente la difesa piuttosto che l'attacco. Difesa che, ovviamente, consiste nel distruggere il più velocemente possibile tutte le sfere che si trovano nella propria area di gioco, onde evitare l'inizio del conto alla rovescia che può portare alla conclusione della partita; altro particolare da sottolineare è la possibilità di utilizzare le mosse dell'avversario a proprio vantaggio. Non è infatti importante chi sia il giocatore che prepara il Noon, ma è fondamentale chi lo distrugge; questo vuol dire che, in alcuni casi, si può cercare di distruggere la combinazione creata dal nemico, sfruttando quindi le sue mosse. Per fare questo, è necessario essere in possesso di un'arma segreta in grado di rallentarlo oppure colpirlo con un poderoso pugno fermandolo per un breve periodo di tempo (questa tattica è comunque difficile da utilizzare, visto che il gioco si sviluppa in maniera rapida e veloce, non consentendo spesso di controllare le mosse dell'avversario). Le opzioni di gioco a disposizione permettono di affrontare lo Story Mode, fase principale in cui bisogna



L'area di gioco si sta pericolosamente riempiendo di sfere: è meglio cercare di eseguire qualche combinazione...



Le bombe presenti nell'area di gioco stanno per scoppiare; manca poco al termine della partita



Nel Time Attack bisogna riuscire a realizzare il maggior numero di Noon in un tempo prestabilito



I vari personaggi presenti hanno a disposizione diversi e devastanti incantesimi



La presenza di alcuni power-up consente di ribaltare situazioni che possono sembrare disperate

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	COMPILE
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4







affrontare in rapida sequenza tutti i nemici presenti, intervallati in alcuni casi da pericolosissimi mostri di fine livello, di prendere parte al già citato Time Attack, oppure di sfidare fino a quattro avversari umani. Proprio questa modalità di gioco garantisce ore e ore di divertimento, soprattutto visto e considerato che si possono combattere tre amici contemporaneamente sullo stesso schermo di gioco (ovviamente, l'area di gioco da difendere è di dimensioni più contenute), fatto che rende l'azione discretamente caotica e demenziale. La struttura di gioco è quindi abbastanza semplice, anche se le varie possibilità a disposizione del giocatore costringono a studiare e a preparare alcune tattiche di gioco, fatto certamente positivo per un puzzle game.

...ED E' SEMPRE NOON!

La realizzazione tecnica di **Noon**, seppure non offra nulla di originale, può essere considerata di buona fattura; l'inquadratura, in stile **Bomberman** (quello classico, non l'ultimo **Bomberman Fight**), è particolarmente adatta a questo genere di gioco e permette di avere in qualunque situazione una perfetta visuale di tutto quello che sta accadendo sullo schermo.



Le animazioni, come accade spesso in questo genere di giochi, sono abbastanza limitate, ma svolgono comunque in maniera più che adeguata il loro compito. Fondali e personaggi discretamente definiti e colorati completano una realizzazione grafica che, tutto sommato, può essere certamente considerata positiva; giudizio più o meno analogo riguarda anche gli effetti sonori e le musiche che contribuiscono a creare la giusta atmosfera nel corso di una partita. A una realizzazione tecnica più che discreta bisogna poi aggiungere una struttura di gioco che, pur non offrendo spunti completamente originali (in fondo, abbiamo già visto decine di giochi in cui si devono distruggere sequenze di sfere dello stesso colore), è in grado di offrire una buona dose di divertimento agli appassionati del genere. L'azione si sviluppa infatti in maniera rapida e frenetica, e la presenza di diversi power-up e "magie", unite alla possibilità di sfruttare le mosse del nemico a proprio vantaggio, permette di ribaltare situazioni disperate, costringendo quindi i giocatori a mantenere sempre desta l'attenzione. La presenza poi di diverse varianti di gioco garantisce una discreta longevità anche se, onestamente, il gioco in singolo offre meno spunti di divertimento rispetto alla sfida contro uno o più amici; un buon titolo che, in conclusione, offre il meglio di se proprio se giocato insieme a degli avversari umani.

End

La prima impressione che abbiamo avuto guardando Noon non è stata delle più positive anche perché, avendo provato la versione giapponese (l'unica esistente, per ora), non eravamo riusciti a comprendere pienamente tutte le regole di gioco; sono bastate però poche partite per cogliere tutte le possibilità a nostra disposizione (grazie anche alla presenza di un tutorial, comunque completamente in giapponese) e per cominciare a divertirci veramente. Eh sì perché Noon, malgrado non sia un prodotto particolarmente innovativo, offre una discreta dose di divertimento grazie alla presenza di una struttura di gioco semplice, ma comunque in grado di mantenere desto l'interesse; peccato solo che, in alcuni momenti, soprattutto nelle fasi finali di un round, la situazione sullo schermo diventi leggermente troppo caotica, con bolle e bombe che compaiono in tutta l'area di gioco. Si tratta comunque di un "problema" che non intacca più di tanto il nostro giudizio su un titolo discretamente curato sia nella realizzazione tecnica che nella struttura di gioco, che non mancherà di divertire gli appassionati del genere, sia nel gioco in singolo che, soprattutto, nella sfida con uno o più amici.





SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	79
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	80

Rampage World Tour

Eravamo circa a metà dei favolosi (?) anni 80, quando nelle sale giochi usciva un coin-op che si ispirava chiaramente alla tradizione dei B-movie horror che avevano per protagonisti vari mostri come King Kong e Godzilla. Si trattava di **Rampage**, un gioco che fece storia in cui eravate nei panni di alcuni poveri malcapitati che per colpa di una pozione tossica diventavano mostri giganteschi. La loro esistenza si riduceva quindi a vagare per le maggiori città del mondo, demolendo tutto quello che gli capitava a portata di pugno ed evitando i colpi di aerei, carrarmati e tutte le forze terrestri schierate per l'occasione. Il gioco era inizialmente abbastanza divertente ma nel complesso risultava piuttosto ripetitivo, con un'azione che non variava di molto con la successione degli stage. Leggermente diverso il discorso in multiplayer, quando la sfida tra mostri per la distruzione assoluta assumeva contorni decisamente più intriganti. Alla GT Interactive devono aver pensato che questo concept potesse funzionare bene anche oggi e hanno deciso di produrne una versione a 32-bit al passo coi tempi. Sfortunatamente questo processo, che poteva rappresentare qualcosa di veramente interessante, è stato sviluppato in modo eccessivamente superficiale e il tutto è stato ridotto a poco più di un restyling grafico. I mostri infatti sono stati completamente ridisegnati e resi decisamente più definiti, realistici e spettacolari. Anche le ambientazioni sono cambiate e se nell'originale fra S.Francisco e New York non c'era la minima differenza, ora le diverse città in cui sarete chiamati a seminare morte e distruzione sono meglio caratterizzate. In termini di giocabilità, si registrano invece le note più negative. Sono stati aggiunti alcuni elementi come i power up che aumentano le capacità distruttive ed è stata aumentata la possibilità di interagire coi fondali, ma niente di più. Ora gli stage sono pieni di particolari, tutti a portata dei vostri pugni per essere demoliti, ma i programmatori non hanno avuto il coraggio o la possibilità di fare il salto di qualità che avrebbe giustificato una versione 32-bit di **Rampage**. Infatti il maggior difetto risiede nel fatto che si sia rimasti ancorati alla bidimensionalità, quando invece il passaggio al 3D avrebbe assicurato un maggiore divertimento e soprattutto uno schema molto più al passo coi tempi. Inutile comunque piangere sul latte versato e bisogna ammettere che questo **Rampage World Tour** paga lo stesso difetto del suo illustre predecessore: una mancanza di varietà che uccide il divertimento. Se questo era giustificabile più di dieci anni fa (e il successo di quel gioco lo dimostra) oggi lo è molto meno, in special modo in una versione casalinga. Anche in questo caso se avete la possibilità di giocare con un amico la situazione migliora leggermente, ma non è altro che un fuoco di paglia che vi regalerà solo poche partite veramente divertenti. Non è facile metter mano a una vecchia gloria per renderla appetibile al giorno d'oggi ma in altre situazioni abbiamo assistito a tentativi, forse non perfetti, ma almeno coraggiosi, che di fornire nuova linfa al concept originale, modificandolo ma non snaturandolo. Questo coraggio è mancato ai programmatori della GT Interactive che hanno preferito usare il bisturi solo per fare un lifting superficiale, sperando che bastasse per convincere gli antichi fans di **Rampage** ad acquistare questo titolo.

Puck











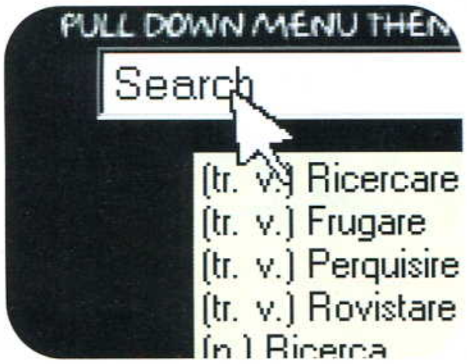
SCHEDA GLOBALE 69

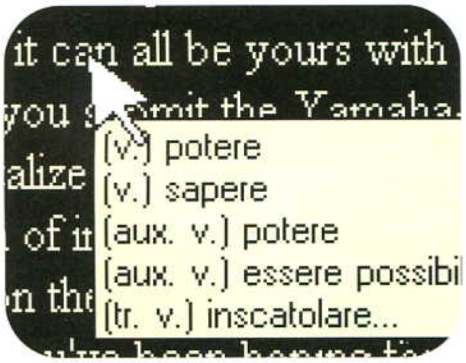
CASA PRODUTTRICE	GT INTERACTIVE
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

L'originale Rampage coniugava un'azione molto immediata e intuitiva con l'istinto distruttivo che c'è in ognuno di noi. Era divertentissimo, almeno all'inizio, vagare per le città demolendo tutto e mangiando le povere persone inermi che sbracciavano affacciate alle finestre. La varietà non era però un granché e presto l'interesse scemava. Lo stesso accade oggi, perché i programmatori della GT Interactive poco hanno fatto per incidere sulla giocabilità e si sono limitati a rivisitare l'aspetto grafico per renderlo quantomeno adeguato ai tempi. Il risultato è un titolo che potrebbe anche richiamare l'attenzione dei fans dell'originale (come il sottoscritto) ma che alla lunga dimostra tutte le pecche di un concept che, per essere valido ancora oggi, doveva essere arricchito di nuovi particolari.

NOVITÀ ASSOLUTA IN EDICOLA A SOLE LIRE 19.900

Traduco bene, traduco tutto, traduco subito!







"TRADUCO SUBITO" è il primo software che permette di tradurre parola per parola dall'inglese in italiano, spagnolo, francese, tedesco e olandese: puntando il cursore del mouse sulla parola, se ne visualizzano immediatamente le possibili traduzioni. Con **"TRADUCO SUBITO"** è inoltre possibile inserire manualmente dei termini da tradurre, e per l'interfaccia si può scegliere fra inglese e italiano: i menu, le finestre di dialogo e i messaggi di errore verranno visualizzati nella lingua selezionata. Ma c'è una cosa, soprattutto, che fa di questo software uno strumento prezioso ed attualissimo: la sua capacità di tradurre anche sulle pagine Internet, con una perfetta compatibilità con i principali browser. Tradurre, e accrescere il proprio dizionario, oggi è molto facile: **"TRADUCO SUBITO"** è preciso e velocissimo, e non gli sfugge una parola!

JACKSON LIBRI

MEGA trix

Volevate i trucchi, ehhhh? E trucchi avrete, per Giove!!! Non a caso questa rubrica ha nel suo nome il termine «TRIX», che nella lingua delle Spice Girls significa «trucchi». Ci seguite ancora o vi siete già messi una corda al collo per l'inumana banalità che pervade questa presentazione? E vabbé, scusateci, ma qualche riga introduttiva ci vuole, anche se delirante! Comunque non piangete più, la finiamo qui. Anche perché con queste quattro battute sceme abbiamo ormai raggiunto la quantità di testo prevista per il MegaTrix dal nostro contratto, e se scrivessimo altro dovremmo avanzare richiesta per un bonus che probabilmente manderebbe in bancarotta la casa editrice...

CROC

SATURN

Selezione del Livello

Incredibile il successo riscosso da questo gioco! D'altronde, non è che il Saturn possa vantarsi di avere molti platform in 3D, per cui Croc è risultato ben accetto dai fan della macchina della grande "S". E allora sotto col trucco dei trucchi!





Per avere la possibilità di recarsi subito allo stage di Croc desiderato, andate alla schermata con la scritta «Press Start» e tenete premuti simultaneamente i tasti X, Y e Z finché sullo schermo non appare l'opzione «Enter Password», quindi usate il joypad per immettere la seguente password: LLLLDRRLLDRDLUR. Bene, e adesso fatevi sotto!

RESIDENT EVIL

SATURN

A Volte Non Tornano Più... Eh, eh, eh...

Qual è il trucco più richiestoci per telefono in questo periodo? Ma quello per accedere al sistema di gioco «Battle Mode» senza dover completare Resident Evil da cima a fondo, naturalmente! E cos'è che avete sotto il naso? Ma il trucco in questione, naturalmente!

Accesso Facile al «Battle Mode»

Per far sì che questo trucco funzioni dovete avere una partita salvata nella memoria della cartuccia. In caso affermativo, inserite un joypad nella seconda presa della console e usando questo controller premete simultaneamente i tasti X, Y, Z e Start alla schermata col titolo del gioco. Fatto ciò, sentirete il Saturn pronunciare le parole «Resident Evil», dopodiché potrete accedere all'agognato «Battle Mode» premendo Start sul joypad per il primo giocatore.





Nuove Tenute

Inserite un joypad nella seconda presa della console e date inizio a una nuova partita. Quando la scritta «June 1998» appare sullo schermo, tenete premuti i tasti L e R. Quando la partita avrà inizio, Jill o Chris si presenteranno in costumi nuovi di zecca!



STEEP SLOPE SLIDERS

SATURN

Trucchi a valanga, ehm...

In attesa di scoprire se 1080° Snowboarding per N64 sarà il vero gioco definitivo della disciplina in questione, sollazzatevi con tutto ciò che di extra potete trovare in questo splendido "simulatore", a parte cambiare il nome più impronunciabile della storia dei videogiochi...





Personaggi e Tracciati Supplementari

Preoccupati per l'apparente assenza dei personaggi segreti promessi per Steep Slope Sliders? Beh, non preoccupatevi più perché li avete proprio sotto il naso! Per poter disporre dei primi quattro boarder segreti dovete completare i tracciati conseguendo un tempo record. A conti fatti, il gioco ospita non meno di 13 personaggi segreti da scovare!

Quando vi siete aggiudicati i primi quattro boarder supplementari, premete i tasti seguenti per attivare anche gli altri...

RAGAZZA #1 Tenendo premuto il tasto L, selezionate il Child.

UFO Tenendo premuto il tasto R, selezionate l'Hero.

ALIENO Tenendo premuto il tasto L, selezionate l'Hero.

BABY CAR Tenendo premuto il tasto L, selezionate lo snowboarder Alpen Racer.

RAGAZZA #2 Tenendo premuto il tasto R, selezionate lo snowboarder Child.

PINGUINO Tenendo premuto il tasto R, selezionate lo snowboarder Bald Bloke.

PERA Tenendo premuto il tasto R, selezionate lo snowboarder Alpen Racer.

CANE Tenendo premuto il tasto L, selezionate lo snowboarder Bald Bloke.

BABBO NATALE Tenendo premuti i tasti L e R, selezionate lo snowboarder Child.

Ci sono poi quattro tracciati segreti (ma ce ne sono degli altri, anche se non li abbiamo ancora trovati) che possono essere selezionati dopo aver acquisito i primi quattro corridori supplementari.

OUTER SPACE Tenendo premuti i tasti L e R, selezionate il tracciato Extreme 00.

SPACE COLONY Tenendo premuti i tasti L e R, selezionate il tracciato Extreme 01.

SOUTH POLE Tenendo premuti i tasti L e R, selezionate il tracciato Extreme 02.

SPACE HALF PIPE Tenendo premuti i tasti L e R, selezionate il tracciato Extreme 03.

CHRISTMAS NIGHTS

SATURN

Trucchi Come se Nevicasse...
Eccovi le risposte a un paio di quesiti che ci sono stati posti dagli interessati nel corso degli ultimi appuntamenti con la nostra Hotline...

Come Aprire l'Ultimo Regalo
Se giocate nella modalità di gioco natalizia («Christmas Mode»), l'ultimo regalo non può essere scartato. Perché no? Perché questo è il regalo che trasforma le versioni Winter e Limited Edition di Nights nell'edizione natalizia del gioco, quindi non ha alcuna funzione quando si gioca una partita nella variante natalizia. Do you understand?

Date Speciali
Sapete già delle opzioni rappresentate dalle date, perciò eccovi l'elenco completo (almeno a quanto ci risulta) delle date e degli orari speciali...

25 Dicembre - Babbo Natale!
1° Gennaio - Felice Anno Nuovo!
14 Febbraio - Cuoricini di San Valentino
1° Aprile - Pesce di Aprile/Si gioca nei panni di Reala (ma prima dovete completare la versione normale del gioco nei panni di Nights)
31 Ottobre - Halloween!
31 Dicembre 2099 - Neve fluorescente: che strano spettacolo!

Anche il periodo della giornata incide sul look di Christmas Nights. Provate a giocare in questi periodi della giornata (oppure reimpostando opportunamente l'orologio del Saturn) e vedrete cadere dal cielo cose di vario genere...
9:00 am - Mezzelune
12:00 am - Coriandoli Viola
3:00 pm - Caramelle
6:00 pm - Stelle anomale
12:00 am - Cuoricini

SONIC R

SATURN

I Mille Volti di un Porcospino Blu...
Sono in molti a voler sapere come accedere alle parti segrete di Sonic R. E saranno in molti, speriamo, a ringraziarci per aver esaudito questa loro richiesta...

Come Accedere ai Personaggi Segreti
Non dovete fare altro che raccogliere le cinque monete in ciascun percorso, quindi terminare la corsa figurando tra i primi tre arrivati. I personaggi segreti vi inviteranno quindi a sfidarli in una corsa uno-contro-uno: batteteli e saranno a vostra disposizione!



Come Giocare nel Percorso Segreto
Terminate ognuno dei primi quattro percorsi figurando in prima posizione e il tracciato «Radiant Emerald» diverrà selezionabile.

Come Giocare Con Gli Stessi Personaggi
Nel "doppio" ambedue i giocatori possono impersonare lo stesso personaggio. Quando il primo giocatore avrà selezionato un corridore, il secondo dovrà evidenziare lo stesso personaggio e tenere premuto il tasto X mentre lo seleziona. Fatto ciò, potrete giocare partite a due più equilibrate.

Come Giocare Nei Panni di Robotnik
Terminate la corsa nel tracciato «Radiant Emerald» figurando primi in classifica e Robotnik sarà messo a vostra disposizione.

Come Diventare Super Sonic
Raccogliete tutti gli Smeraldi del Caos, quindi premete SU quando selezionate Sonic.

Come Divertirsi con Sonic R
Molti di voi hanno scoperto questo segreto da soli, ma molti altri ne sono ancora all'oscuro. Ebbene, la grossa e luminosa «R» sullo schermo col titolo del gioco può essere manipolata in vari modi premendo uno dei tasti superiori nella schermata con la scritta «Press Start». Oltre a farla ruotare sui vari assi con il joypad, potete alterare la grafica della superficie della «R» usando i tasti X, Y, Z e A. Bella lì!



Come Divertirsi con Sonic R - Parte II
Ormai stiamo raschiando il fondo del barile. Comunque, i giocatori possono zoomare sulla schermata per la selezione del personaggio in modo da ingigantire i corridori. Per indulgere in questo passatempo da cameraman dilettante basta premere i tasti L e R: vedete un po' se riuscite a scovare il tatuaggio segreto di Sonic...

SAN FRANCISCO RUSH

NINTENDO 64

San Francisco Crash!
San Francisco Rush sarà pure superiore a Top Gear Rally nella grafica. Avrà persino il doppio dei tracciati. Ma le vetture sono manovrabili quanto dei rinoceronti ubriachi! In questo gioco è dunque necessario memorizzare per bene la struttura dei tracciati prima di tentare la corsa alla coppa! Eccovi alcuni facili espedienti per rendere più appagante questa esperienza virtual-automobilistica...



Tunnel Segreto
Oltre al tracciato acrobatico segreto (già pubblicato in questa sede uno o due numeri fa), c'è un altro mega-giro della morte. Guidate lungo il percorso finché non scorgete un cavalcavia sul quale si può saltare. Ma invece di saltare verso la strada sottostante, spostate l'auto da destra a sinistra mentre salite sulla rampa. Quindi, mentre siete in volo, urtate con precisione il fianco sinistro, così raggiungerete l'altro capo dove ha inizio il loop.

Alterazione della Visuale
Eccovi un trucchetto che vi permetterà di seguire l'azione da svariate angolazioni. Durante la partita, tenete premuto il tasto posteriore sinistro mentre premete SU o GIU' sul pad. Tutto qui.

Guida Notturna
Ma perché cavolo i programmatori di San Francisco Rush non hanno inserito un'opzione di gioco notturno vera e propria anziché relegare questa variante nel ghetto dei cheat? Mentre meditate sulla questione, andate alla schermata delle opzioni durante la partita e selezionate «Extreme Fog» mentre tenete premuti tutti i quattro tasti «C». Buon divertimento e... buona notte!

DIDDY KONG RACING
NINTENDO 64

Diddytrix!
I trucchi per questo gioco sono tanti, tantissimi, quasi come i cinesi. Dopo i cheat per giocare nei panni di Drumstick e accedere a Future Funland, eccovi quelli, numerosissimi, destinati a rendere il gioco più facile e più longevo.

Personaggi Mastodontici
Avete presente quell'oscenità di film intitolato "Tesoro, Mi Si è Allargato il Ragazzino", dovete semplicemente immettere il nome ARNOLD nella schermata dei Magic Codes.

Potenziamento Massimo
Per ottenere la potenza massima da un solo palloncino inserite la parola FREEFORALL nella schermata dei Magic Codes.



Nei Panni di TT
In Diddy Kong Racing, TT è selezionabile, ma non subito. Prima dovete fare i bravi. Conquistate la vittoria assoluta in tutti i tracciati compresi nella prova a tempo («Time Challenge»), completate le avventure 1 e 2, e il vostro uomo apparirà nella schermata delle opzioni.



Avversari Ultratosti
Quando il computer è ormai diventato un avversario da buttare via, inserite la parola TIMETOLOSE nella schermata dei codici: acquisirà così una bravura incredibile!

Avventura per 2 Giocatori
Per affrontare la modalità «Adventure» in due, inserite la parola JOINTVENTURE nella schermata dei Magic Codes.



Tutti i Palloncini Blu
Inserite la parola ROCKETFUEL nella schermata dei Magic Codes e tutti gli altri animali morderanno presto la vostra polvere!

Tutti i Palloncini Verdi
Se il verde è il colore che vi piace di più, inserite la parola TOXICOFFENDER nella schermata dei Magic Codes.

Tutti i Palloncini Rossi
Per far sì che il tracciato sia sorvolato da una montagna di palloncini rossi, inserite la parola BOMBSAWAY nella schermata dei Magic Codes.

2 Giocatori con lo Stesso Personaggio
Smettetela di litigare! Potete impersonare ambedue Diddy, se volete! Basta inserire la parola DOUBLEVISION nella schermata dei Magic Codes. Contenti ora?

Trasformazione di Tutti i Palloncini in Arcobaleni
Ecco il trucco più tosto! Per attirare strani amici sul tracciato, inserite la parola OPPOSITESATTRACT nella schermata... beh, la solita.

Banane a Volontà
Questo trucco farebbe piangere di gioia l'intera famiglia Kong! Inserite la parola VITAMINB nella solita schermata e otterrete l'intera produzione annuale di un bananificio!

Accelerazioni con le Banane
Ecco un trucchetto di quelli davvero simpatici. Inserite la parola BOGUSBANANAS nella schermata dei Magic Codes e farete imbestialire i vostri avversari.

Niente Rallentamenti Fuoripista
Inserendo la parola OFFROAD nella schermata dei Magic Codes non rallenterete quando uscirete dalla pista. Ma siamo fuori o cosa?

LAMBORGHINI
NINTENDO 64

Vetture Segrete
In Lamborghini ci sono diverse quattroruote da favola da scoprire quali una Ferrari Testarossa, una Porsche 959, una Dodge Viper e una Bugatti EB110. Prima di poterci mettere le mani sopra, però, dovete arrivare primi nella «Basic-Series» o nella «Pro-Series» in modalità di gioco «Arcade». Ogni volta che trionferete in una «Series» riceverete un nuovo set di vetture. Altre nuovi bolidi possono essere acquisiti superando la concorrenza nella modalità «Championship» ai livelli di difficoltà «Normal» ed «Expert».



Tracciati alla Rovescia
Completando con successo la modalità di gioco «Championship» ai livelli di difficoltà «Novice» ed «Expert» vi sarà data la possibilità di percorrere i tracciati già affrontati in senso contrario.

EXTREME G
NINTENDO 64

Ancora Altri Codici!
Wow, quant'è veloce 'sto gioco! Ed è pure molto difficile! Eccovi dunque altri codici da immettere onde togliere qualche castagna dal fuoco.

Il Codice dei Campioni Pigri
Inserite «RA50» quale vostro nome nella schermata per la scelta del nome e, se interromperete una corsa, continuerete la partita come se aveste finito la corsa in quella determinata posizione. Per esempio, se userete questo codice e conquisterete la prima posizione dopo, diciamo, il primo giro per poi quittare, il computer farà finta che abbiate concluso la corsa in prima posizione. Niente male, eh?



Armi Illimitate
Questo codice vi risparmia la seccatura di dover cercare delle armi sul tracciato giusto per mancare i vostri avversari quando gli sparate. Se volete più armi di quanti ne abbia Turok quand'è in vacanza, digitate la parola «ARSENAL» nella schermata per la scelta del nome.



MADDEN FOOTBALL
NINTENDO 64

Sequenza Finale Subito
Se non avete neanche un briciolo di orgoglio e volete vedere subito la sequenza animata di chiusura, leggete le seguenti istruzioni... Quando il vostro N64 è acceso e vedete il logo della EA, tenete premuti il tasto L, il tasto R e lo Z-trigger finché l'inquadratura non cambia.



TUROK: DINOSAUR HUNTER
NINTENDO 64

Tutto Ciò Che Vi Serve!
Il gioiellino che è il codice qui proposto vi permetterà di essere invincibili, di avere tutte le armi e le munizioni che volete, e persino di accedere alle modalità di gioco «Gallery» e «Pen & Ink». La chicca in questione è RBNSMTH e va immessa nella schermata dei cheat. Buona caccia!



TETRISPHERE
NINTENDO 64

Gioco Nascosto
Inserite la parola LINES al posto della vostra sigla e potrete divertirvi con il simpatico gioco nascosto.

Accesso a Tutti i Livelli
Inserite «(saturno)(astronave)(razzo)(cuore)(teschio)» per avere accesso a tutti i livelli, così potrete completare il gioco con facilità.



Personaggi Segreti
Nella schermata per l'inserimento del nuovo nome («New Name»), premete il tasto L, C-Destro e C-Basso per accedere al personaggio segreto.



KILLER INSTINCT GOLD
NINTENDO 64

Gioco più Veloce
In Killer Instinct Gold è possibile eseguire una combo fatta di colpi infiniti, ma riuscite a immaginarvela eseguita a una velocità pazzesca? Usate il codice che avete sotto il naso e non avrete nulla da invidiare a Bruce Lee! Alla schermata per la selezione del personaggio, premete GIU' e Pugno Medio o Calcio Medio per affrontare il gioco in modalità «Fast Play». Per fare altrettanto in modalità «Ultra Fast Play», premete GIU' e Pugno Forte o Calcio Forte. E se volete proprio esagerare, tenete premuto SU mentre premete Pugno Forte, Calcio Medio e Calcio Veloce, così giocherete in modalità «Ultra Ultra Fast Play»!



MORTAL KOMBAT TRILOGY
NINTENDO 64

Selezione dello Stage
Alla schermata per la selezione del personaggio, andate su Sonya e premete simultaneamente SU e Start. Così, dopo che avrete selezionato il vostro personaggio, vi verrà servito un menù dal quale scegliere il livello desiderato.



Nei Panni di Shao Kahn
Selezionate un personaggio qualsiasi e quando vi trovate nello stage «Pit 3» o nello stage «Rooftop», tenete premuti insieme il tasto B, il Calcio Alto e il Calcio Basso. Questo va fatto prima che il round abbia inizio. Assisterete così a un'enorme esplosione, dopodiché Shao Kahn si metterà al posto del vostro personaggio.

Nei Panni di Motaro
Selezionate un personaggio qualsiasi e quando vi trovate in «Jade's Desert», «Kahn's Tower» o «Wasteland», tenete premuti insieme il tasto B, il Calcio Alto e il Calcio Basso. Questo va fatto con estrema rapidità, prima che il round abbia inizio. Anche in questo caso vedrete un'esplosione, dopodiché quella faccia da cavallo che è Motaro rimpiazzerà il vostro personaggio. Chi è il boss, adesso?





MEGA trix

Duke Nukem 3D

La Guida - terza ed ultima parte

Benvenuti alla parte conclusiva della nostra guida completa a Duke Nukem 3D, dove alzeremo il sipario sull'ultimo gruppo di livelli svelando importanti segreti e strategie che vi permetteranno di ribaltare questo gioco come un guanto in un baleno. Beh, forse non proprio in un baleno perché il gioco è immenso. Ed è anche immensamente impegnativo. E ci vuole un'immensità di denaro per acquistarlo. E... (basta così, per favore - Il Direttore).

RAW MEAT



Non appena esordite, cercate la parete fasulla sulla destra: dietro di essa troverete un Devastator. Raccolto il mirabile gingillo, saltate giù, eliminate gli automatismi di sorveglianza e correte su per la rampa. Dentro il ristorante giapponese, ispezionate le tende azzurre. Dietro la seconda, salite sul tavolo per scoprire un'area segreta. Inoltre esaminate il menù nel salone principale per scovare degli scudi protettivi segreti. Ora cercate la stanza verde degli alieni, distruggete tutto quanto e ispezionate con cura la stanza: c'è un'uscita che conduce a una stanza con un registratore di cassa. Dietro questo c'è un ripostiglio contenente la Card Blu con cui aprire la Serratura Blu situata proprio accanto alla stanza verde.

Dentro la stanza c'è un bar dove servono *sushi* (pesce crudo, per chi ancora non lo sapesse). Dietro l'angolo, sulla parete, c'è l'impronta di una mano: usatela per aprire una stanza nel bar stesso. Per giunta, di fronte all'impronta c'è una credenza segreta. Ora aprite la porta marrone per andare avanti.

Cercate il lavandino con l'acqua dentro: potete saltarci dentro e così scendere lungo un condotto che porta a un'enorme quantità di bonus e la Card Rossa. Con questo dovete tornare all'area dalla quale siete partiti. Tornate alle cucine: da qui dovreste trovare la Porta della Card Rossa senza problemi. Questa conduce all'esterno e da qui basta fare solo pochi passi per trovare una stanza rossa in fondo alla quale c'è il dispositivo di autodistruzione.

BANK ROLL

All'esterno della banca vedrete due sportelli tipo Bancomat. Questi si aprono alzando il sipario su un'area segreta. Ora cercate la porta a due battenti secondaria ed entrate nella banca. Salite sull'ascensore e cercate la scrivania. Azionate l'interruttore, così scoprirete una piccola alcova contenente la Card Blu. Per giunta, il muro si apre permettendovi di raccogliere il Devastator che questo nascondeva. Scendete giù dalla finestra per aprire la Porta con la Card Blu.



1

Sparando all'interruttore sulla destra il muro alle vostre spalle si farà da parte facendo venire alla luce un Holoduke. Giunti in fondo alla stanza, ispezionate il dipinto appeso dietro alla scrivania: dietro di esso c'è una scorta di energia e uno scudo protettivo. L'interruttore sulla scrivania apre la porta da varcare per proseguire. Ed eccovi così giunti al caveau. Sulla scrivania ci sono tre interruttori. Questi controllano in realtà DUE porte (una di fronte all'altra) e voi dovete inserire la combinazione esatta per aprirle entrambe e, così facendo, avere la possibilità di proseguire. Mettete in posizione di acceso tutti e tre gli interruttori, quindi mettete in posizione di spento quello a sinistra, fate altrettanto con quello al centro e rimettete in posizione di acceso quello a sinistra. A questo punto vi inoltrerete in una serie di caveau. Premete le pareti gialle a forma di V per passare. Seguite la parete sinistra, e troverete un passaggio che vi condurrà a un ascensore. Questo conduce alla Card Rossa, che permette di accedere al caveau principale.

Fate saltare in aria la stanza e scoverete un'uscita che conduce sia al punto di partenza che al dispositivo di autodistruzione.

Avanti, al prossimo stage!



2



3



4



5



6



7

FLOOD ZONE

Sott'acqua, nuotate oltre la parte sommersa del cartello e addentratevi nella piccola fessura. L'Atomic Health indica un'area nella quale potete nuotare verso l'alto fino a raggiungere la terraferma. Inerpicatevi sulla parete rocciosa per scovare la Card Blu. Potete salire ancora per raggiungere la Card Rossa, ma è meglio che torniate in acqua. Al di là del cartello sommerso summenzionato c'è la Porta per la Card Blu, che conduce a una grotta verde che ospita un mucchio di uova, di munizioni, di alieni... e anche la Card Gialla. La porta in cui usare quest'ultimo si trova nella costruzione stessa, il cui ingresso è situato sott'acqua. Una

volta arrivatici, potete raggiungere la sommità dell'edificio oppure scendere per proseguire. Una volta ripulita la stanza nell'estremità inferiore dell'edificio, recatevi all'edificio con il grande cartello parzialmente sommerso. Sotto di esso troverete la Card Rossa. Varcate la Porta Rossa, gettatevi nell'enorme condotto e quindi azionate il dispositivo di autodistruzione.

1

2

3

4

5


La Card Rossa è la più difficile da trovare nella Flood Zone. Una volta penetrati nella sezione sommersa dell'edificio con la Card Gialla, azionate l'interruttore e raggiungete questo punto

LA RUMBLE

Subito dopo aver abbandonato le fogne, individuerete una crepa nel muro. Lanciatele addosso una bomba e scoverete un'area segreta. Questa conduce direttamente a dei gradini che vi permettono di salire su una sporgenza che sovrasta la maggior parte del livello: qui sono riposte tonnellate di power-up.

La prima cosa da fare è trovare la Card Blu. Cercate le porte beige scendendo per una rampa che conduce all'edificio. All'interno c'è una stanza isolata. All'esterno c'è una parete fasulla che conduce a un'area segreta. Accanto a questa c'è una stanza che contiene la Card Blu... così come una crepa nella parete a cui potete sparare per aprire una breccia. Questa conduce a una scorciatoia per la Porta in cui usare la Card Blu. Esplorate le trombe degli ascensori per scovare un Devastator nascosto, quindi salite con l'altro ascensore per proseguire.

Questo conduce in cima all'edificio. Ora dovete saltare nel vuoto che sovrasta le strade per raggiungere l'edificio adiacente (c'è una sporgenza che rende la cosa più facile, ma potete anche usare il jet-pack). Dentro troverete la Card Rossa (il dipinto sulla destra e l'armadietto sulla sinistra nascondono delle cose). La grande scrivania ospita un interruttore che vi permette di accedere a un'altra area segreta di fronte a voi. Accedere a quest'area è fondamentale: dentro c'è infatti la Porta per la Card Rossa. Questa conduce a un teletrasporto programmato per farvi raggiungere il dispositivo di autodistruzione.

1

2

3

4

5

6

7


8


***«Burn, baby, burn! Disco inferno... Put that mother down, yeah!»* Eh sì, non si può fare a meno di gorgheggiare canzoni così sediziose quando si gioca a Duke Nukem 3D: è troppo esaltante! Scusate, dov'eravamo rimasti? Ah sì: *«Satisfaction... came in the chain reaction!»*...**

MOVIE SET

Dal punto di partenza saltate dietro i registratori di cassa e premeteli, poi levatevi di mezzo con un salto, girate a sinistra e prendete la Card Blu. Accanto c'è un'area segreta contenente DUE

1


2


3






unità di Atomic Health! Aprite la Porta Blu situata all'esterno, quindi saltate su per infilarvi nel condotto di ventilazione: questo vi condurrà a una nuova area che contiene la Card Gialla. Varcate la Porta per la Card Gialla: dentro troverete la Card Rossa (facile fin qui, vero?). Sparate all'estintore per scovare un po' di Atomic Health. Ora cercate e aprite la Porta per la Card Rossa, e una volta entrati, azionate l'interruttore sulla destra. Diverranno così accessibili sia l'area situata vicino al punto in cui avete trovato la Card Blu che il dispositivo di autodistruzione.

RABID TRANSIT







Una delle numerose aree nascoste di Rabid Transit: trovate la cassetta per le lettere modello USA, ispezionatela e quindi ammirate l'alcova in alto. Per entrarci, saltate sulla cassetta



Prima le cose più importanti: togliete di mezzo le laser trip-bomb (che producono i raggi rossi) usando le vostre pipebomb, il Devastator o il lanciarazzi, quindi ispezionate il manifesto di Lunar Apocalypse per acquisire un bel pezzo di ferraglia. Ora saltate nei tunnel dirigendovi a destra. Il percorso vi condurrà alla Card Blu: fate quindi dietrofront e seguite il tunnel a sinistra per scovare la porta in cui detta Card va usata. Dentro, saltate in alto per raggiungere la sommità della cassetta per le lettere e saltate attraverso la parete che avete di fronte per scovare un'area segreta. Fate saltare in aria le uova aliene e prendete la Card Rossa, quindi tornate sui vostri passi per raggiungere la Porta Rossa (occhio alla massiccia resistenza aliena quando passate per il punto di partenza). Apritela, togliete di mezzo gli alieni e gettatevi in acqua. Una caverna sommersa conduce al dispositivo di autodistruzione.





FAHRENHEIT

Abbandonate l'area iniziale, girate a destra e gettatevi in acqua. Sotto c'è un'uscita che conduce alla Porta per la Card Rossa. Tra l'altro, qui c'è anche la Card Blu, quindi aprite la porta relativa tenendovi pronti a fronteggiare i commandos che si materializzano alle vostre spalle. Saltate sopra le casse e dentro la casa accanto al cartello con la scritta «GUILTY». Dentro, esaminate il dipinto per acquisire un'arma supplementare. Per giunta la libreria nasconde un'area segreta. E sulla

























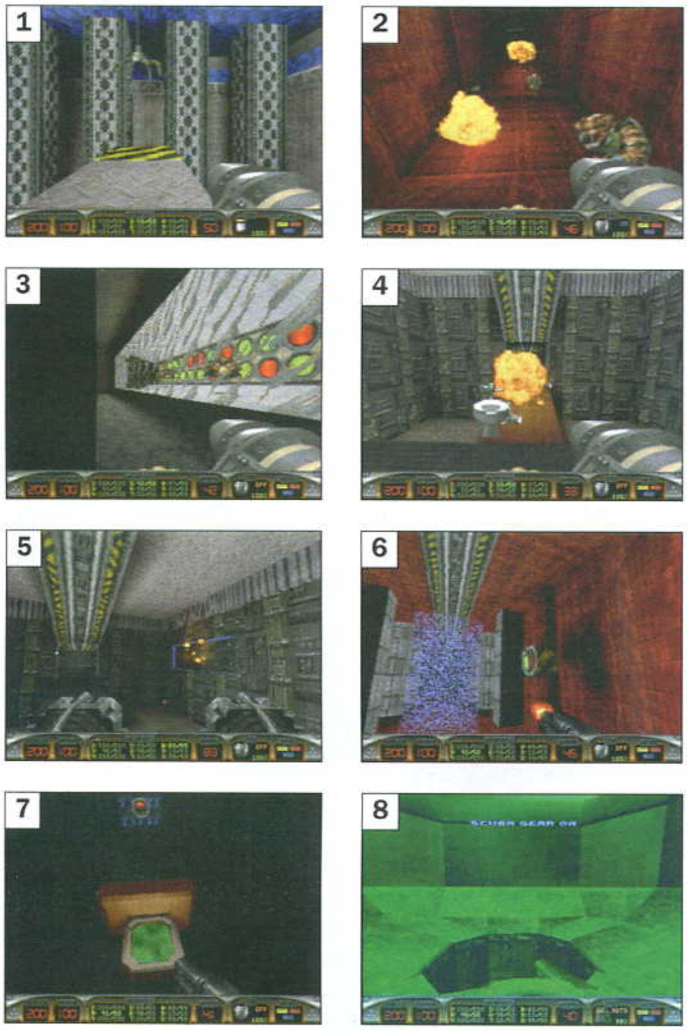


parete c'è una crepa alla quale potete sparare. Tornate alla Porta della Card Blu: potete passare attraverso la porta che sta proprio davanti a questa e raggiungere l'autopompa che si trova parcheggiata nel garage. Saltateci sopra per acquisire la Card Gialla; la porta in cui va inserito è proprio dietro l'angolo. Ed eccovi così nel centro di trasmissioni.
Dopo essere saliti lungo la rampa, entrate nella stanza alle vostre spalle. Dentro c'è una porta che contiene la Card Rossa. Esplorate un po' l'ambiente, quindi tornate all'area allagata dalle quale siete partiti (quella dove avete trovato la Card Blu) e aprite la Porta per la Card Rossa. Tenetevi pronti ad affrontare una sparatoria. Sparate alla crepa nel muro col vostro RPG, raccogliete la scorta di energia e quindi

saltate dentro il foro che conduce al dispositivo di autodistruzione... MA NON ATTIVATELO!
Tornate invece alla toilette fuori uso situata nel centro di trasmissioni. La toilet, che in un primo tempo era del tutto inaccessibile, adesso è aperta, permettendovi di accedere al livello nascosto dei Lobotomy: l'Urea 51! Com'è che dice Homer Simpson? Ah già: MITICOOO!

UREA 51

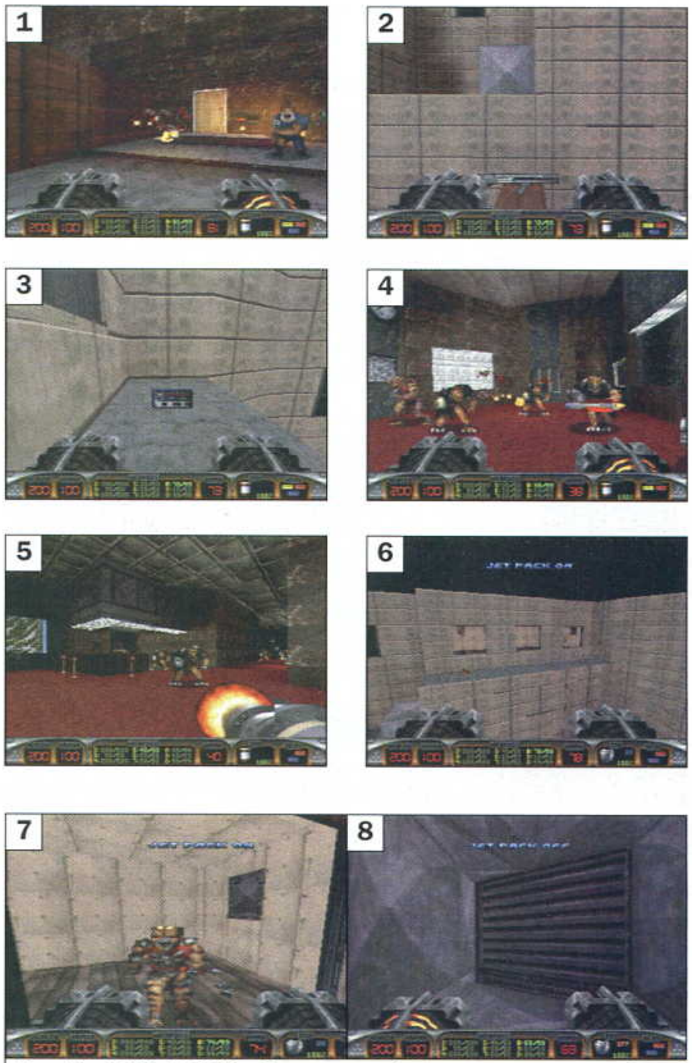
E' praticamente inutile fornire una descrizione dettagliata delle modalità di attraversamento dell'Urea 51: è una prova di abilità, più che altro. Un argano vi scarrozza per la maggior parte del livello mettendovi faccia a



faccia con alieni, campi di forza e bocche di fuoco girevoli. Non ci sono parti segrete. L'unico obbiettivo è sopravvivere.
Potete evitare di essere presi dal primo argano usando un jet-pack e ciò è ottimo in quanto potete togliere di mezzo le tremende bocche di fuoco girevoli a vostro piacimento. Ne avete una di fronte a un blocco di cemento e almeno altre cinque dietro questa. Sparate alla prima, quindi lanciate una pipebomb contro la parete per distruggere le altre. Meglio così che essere trasportati di fronte ad esse per volere dell'argano.
Ci sono delle toilette da far saltare in aria (se volete pure attivare il Death Tank senza usufruire di posizioni di salvataggio di Exhumed o di Quake, dovete fare a pezzi OGNI SINGOLA TOILETTE DEL GIOCO!). Quanto ai campi di forza, potrete disattivarli sparando agli interruttori sulle pareti per spostarli sul verde: inutile dire che occorre mirare con precisione.
In seguito ci si inoltra nel vuoto. Quando vi trovate sopra l'acqua, sparate all'interruttore per scendere nella toilette sospesa nello spazio. Percorrete la curva a 180° (no, non ce la siamo inventata) e attivate il dispositivo di autodistruzione. Si torna alla realtà!

HOTEL HELL

Saltate sopra il muro di mattoni all'esterno e usatelo per raggiungere gli edifici adiacenti. Sulla sporgenza troverete la Card Blu che vale l'ingresso nell'hotel vero e proprio. Seguite la parete sinistra finché non trovate una stanza con un armadietto di pronto soccorso. In questa stanza c'è un interruttore che dovete azionare. Una delle uscite di questa stanza ha una finestra di vetro; fatela saltare in aria, passateci attraverso e quindi girate a sinistra. Si aprirà una finestra; saltateci attraverso e raccogliete la Card Gialla situata dentro la stanza. Questo vi



L'uscita dell'Hotel Hell può essere raggiunta attraverso un condotto di ventilazione. Esplorare questi condotti è sempre una buona idea

permette di accedere all'ascensore e lo scalone dell'hotel.
Esplorate questo nuovo piano. Quando trovate i bicchieri accanto alle due porte bloccate, premete la parete di legno sulla destra per accedere a un passaggio segreto (questo porta alla piscina situata dietro il vetro infrangibile). Sparate all'estintore di questo livello per accedere a una sporgenza esterna con mucchi di Atomic Health. Saltando sopra una sporgenza che conduce all'esterno, farete aprire una serie di finestre dall'altro lato della strada dove avete raccolto la prima Card. Saltate dentro le finestre, quindi sparate al condotto di ventilazione ed entrateci. Questo vi condurrà al dispositivo di autodistruzione! A proposito, in questo livello non ci sono aree segrete, però ci sono delle zone bonus in cui ottenere altre munizioni.

STADIUM

Togliere di mezzo il boss finale è un gioco da ragazzi. Non dovete fare altro che sfruttare lo strafe unitamente al movimento rotatorio per circuire il bestione scatenando la potenza del Devastator e dell'RPG. Se vi trovate a corto di piombo e affini, usate l'RPG per abbattere il dirigibile della Duf Beer. Questo, esplodendo, farà cadere sulla zona una pioggia di munizioni. Finito il lavoretto, godetevi i titoli di coda e leggete attentamente quelli riguardanti i ringraziamenti particolari. Questo è davvero un gioco con due c******i così!



MEGA trix

Diddy Kong Racing

Se siete stati abbastanza fortunati da avere ricevuto una copia di Diddy Kong Racing a Natale, avrete probabilmente passato numerose notti in bianco per tutto il primo mese del nuovo anno. Per evitare che finiate col bere dosi letali di valeriana pur di dormire e garantire che abbiate tutte le carte in regola per mettere definitivamente in ginocchio questo gioco di guida, eccovi una guida al Mondo numero 4 e alle chiavi nascoste...

Il quarto mondo e le chiavi segrete

= Moneta d'argento

DRAGON FOREST

Pensavate che Dino Domain, Sherbet Island e SnowFlake Mountain fossero mondi difficili da conquistare? Allora preparatevi a uno shock! Il quarto mondo, Dragon Forest appunto, è nascosto sotto la cascata alla sinistra del volto di Wizpig in Adventure Island. Anche se per entrarvi occorrono solamente 16 palloncini, dovrete perfezionare a dovere le vostre capacità di piloti qualora vogliate affrontare il temibile boss del posto senza perdere.

1 WINDMILL PLAINS
Effettuate la partenza scattante e scendete subito di quota per volare attraverso il primo mulino a vento. Abbiate cura di raccogliere il palloncino colorato.



2 Volate attraverso il secondo mulino a vento raccogliendo nel contempo il secondo power-up multicolore. Se vi trovate in coda al gruppo, usate il power-up e volate attraverso l'acceleratore fluttuante (ricordatevi di mollare leggermente il tasto dell'accelerazione per ottenere la massima potenza propulsiva).



3 Volate in mezzo agli alberi, abbassatevi per infilarvi nel tunnel e tenetevi sul lato interno della struttura usando il tasto posteriore per effettuare una virata più morbida e precisa.





4 Uscite dal tunnel e volate attraverso l'acceleratore fluttuante, quindi infilatevi nel mulino a vento. Occhio, però, perché il terreno si eleva leggermente dopo che avete intercettato l'acceleratore, quindi dovete usare una mira precisa per passare attraverso questo imponente mulino a vento.



5 Sorvolate il lago intercettando l'acceleratore fluttuante durante il volo, quindi spostatevi verso il lato interno del canyon per raccogliere il palloncino blu. Usate quest'ultimo per mettere un po' di distanza fra voi e il resto del gruppo o, in caso contrario, per raggiungerlo.



6 Spostatevi a sinistra mentre uscite dal canyon e intercettate l'acceleratore fluttuante. Entrate nel tunnel, ma fate attenzione perché verso la fine si piega. Usate il tasto R e scendete in picchiata per passarci attraverso senza schiantarvi.



① GREENWOOD VILLAGE



Effettuate la partenza scattante e raccogliete il power-up della chiazza d'olio presso il primo gruppo di palloncini. Trattenetevi dall'usarlo subito e passate sopra la freccia accelerante. Mentre schizzate attraverso il mercato, mollate la chiazza d'olio.



② Mentre affrontate la curva raccogliete un palloncino verde e scaricate la chiazza d'olio sulla curva a gomito a destra che precede di poco la collina. Mentre salite su quest'ultima, raccogliete le banane.

③ Raccogliete il palloncino multicolore e usatelo istantaneamente se state mordendo la polvere di qualcuno. Mantenetevi abbastanza centrali mentre affrontate le cunette e raccogliete le banane.



④ Passate sopra la freccia accelerante e raccogliete i due palloncini rossi per ottenere un missile a ricerca.



⑤ Uscite dal tunnel e azionate il freno per affrontare le curve ad angolo. Raccogliete le banane e passate sopra le frecce acceleranti mentre vi dirigete verso il traguardo.





IL PIANETA DELLE SCIMMIE



Ogni volta che sconfiggete il boss di un mondo, i vostri sforzi vengono premiati con un pezzo dell'amuleto di Wizpig. Conquistate tutti i pezzi dell'amuleto e la porta che conduce alla gara con Wizpig si aprirà. Per poter raggiungere Future Funland, dovete vincere l'oro in tutte le gare del Trofeo in stile Mario Kart. Se ci riuscirete, il faro eretto sulla spiaggia si trasformerà in un razzo spaziale e voi potrete abbandonare il pianeta Terra per guidare il vostro go-kart in una divertente corsa fra le stelle!

1 BOULDER CANYON



In questo insidioso tracciato dovrete guidare con prudenza, altrimenti non potrete raggiungere il boss a foggia di drago. Questo è di fatto il tracciato più difficile di Dragon Forest! Per prima cosa, effettuate la partenza scattante e dirigetevi verso il lato destro dei tronchi di legno per raccogliere il palloncino blu.



2 Imboccate il lato destro del canale e raccogliete il secondo palloncino blu. Spostatevi alla destra del tronco per tagliare la curva mentre vi dirigete nel tunnel.



3 Acchiappate il propulsore e passate sotto la campanella per sollevare il ponte levatoio alle vostre spalle. Raccogliete il palloncino-magnete e usatelo qualora vi troviate in coda al gruppo. Ignorate il propulsore sulla curva, dato che potreste perdere un sacco di tempo.



4 Affrontando la curva vedrete due tunnel: raccogliete le banane e imboccate quello a sinistra. Raccogliete quindi il palloncino rosso.





5 ...e dal tunnel sterzando con precisione (guidate con prudenza, altrimenti vi trasformerete in una trottola) e raccogliete il palloncino multicolore. Intercettate il propulsore: finirete sotto il tronco, perciò agguantate il palloncino sulla riva sabbiosa mentre schizzate verso il traguardo.

LE CHIAVI DELLA CITTA'

In ogni mondo è nascosta una chiave dorata che dovrete trovare. Raccolta una chiave, un pezzo dell'amuleto di TT sarà vostro. E quando avrete raccolto tutte le parti dell'amuleto, la porta di TT si spalancherà nel quinto mondo, Future Funland. Quattro sono le chiavi da cercare, una per ogni mondo. Quello che tutti si chiedono è: «MA DOVE CAVOLO SONO?»

ANCIENT LAKE DINO DOMAIN



Sarà anche il tracciato più facile di DKR, ma per quanto riguarda la ricerca della chiave i tipi della Rare hanno giocato pesante. L'ambita preda è nascosta all'esterno del rettilineo che segue la griglia di partenza. Ciò che dovete fare è uscire dal lato destro della pista, verso la versione in scala ridotta di Stonehenge. Dirigetevi verso la piccola arcata e la roccia, quindi usate il macigno come rampa per salire: troverete la chiave laddietro!

SNOWBALL VALLEY SNOWFLAKE MOUNTAIN



Abbiamo esplorato le glaciali superfici di Snowball Valley per secoli prima di scovare la seconda chiave, ma in realtà non è più difficile a trovarsi di quella situata nel Dino Domain.
Tutto ciò che dovete fare è salire lungo la valle a sinistra subito dopo la linea del traguardo. Giunti in cima, voltate l'angolo e voilà, eccola lì la chiave, nascosta in un cavità sotto la parete a strapiombo!

CRESCENT ISLAND SHERBET ISLAND

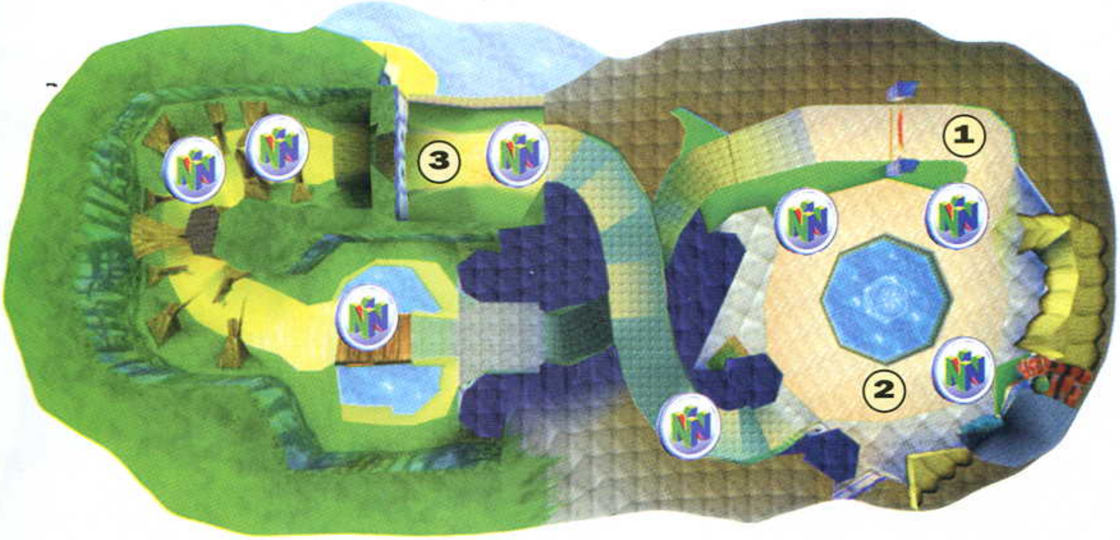


Oltrepassate il primo propulsore sulla sinistra, poco dopo aver effettuato la partenza ed essere finiti in acqua. Oltrepassate il propulsore successivo e uscite dalla pista per solcare le onde, ma non preoccupatevi se rallentate... proseguite e basta! Dopo un po', sterzate a destra: vedrete la chiave dorata luccicare sotto il sole. Raccoglietela e dell'amuleto di TT vi mancherà solo un altro pezzo!

BOULDER CANYON DRAGON FOREST



Quelli di Dragon Forest sono i tracciati più difficili di DKR, ma trovare la chiave finale è facile. Mentre vi dirigete all'interno del castello, passate sopra il ponte levatoio di legno e agguantate il turbo situato dall'altra parte. Invertite la marcia e passate sotto la campanella (dovreste sentirla tintinnare). Quando il ponte si solleva, usate il power-up accelerante per raggiungerne la cima: la chiave dorata si trova proprio lì!



3 Imboccate il lato destro del canale e raccogliete il secondo palloncino blu. Spostatevi alla destra del tronco per tagliare la curva mentre vi dirigete nel tunnel.





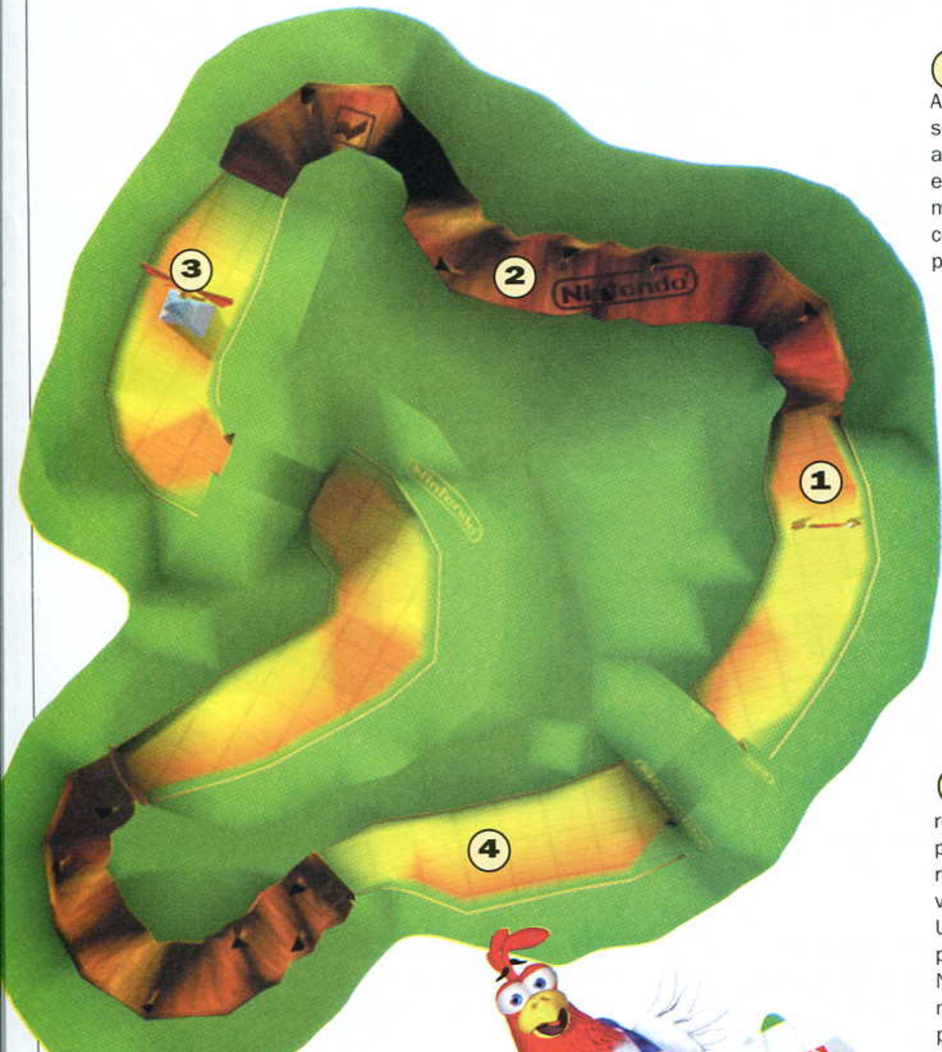
1 HAUNTED WOODS



Questo è il tracciato più facile dei quattro e non dovrebbe crearvi problemi, soprattutto per il fatto che ormai non siete più dei principianti. Prendete le banane sulla sinistra, poco dopo la linea di partenza e prendete un palloncino qualsiasi: tanto sono tutti utili.

2 Superate la fontana stando sul lato sinistro, quindi incamerate il palloncino colorato, le banane e il propulsore.





1 IL DRAGO

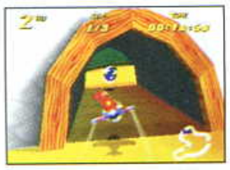


Acchiappate il turbo: vi servirà per seminare il nostro amico sputafuoco. Il drago effettuerà una partenza migliore della vostra, perciò cercate di accorciare le distanze quanto basta per potergli sparare un missile, dopodiché sorpassatelo.

2 Se vi trovate in coda usate i tasti R e L nelle caverne per oltrepassare, sterzando, le colonne di pietra e raccogliere i palloncini.



3 Prendete sempre il palloncino blu ai piedi del mulino a vento, ma state attenti a non farvi colpire dalle sue pale...



4 Raccogliete il palloncino rosso nella seconda caverna e potenziatelo con il palloncino rosso successivo, situato vicino alla linea del traguardo. Usatelo come missile a ricerca per raggiungere l'avversario.



Non disturbatevi a raccogliere i palloncini lungo il margine della pista: se lo farete perderete del tempo prezioso.



NEL PROSSIMO NUMERO...

Come vincere nel mondo di Future Funland e dare a Wizpig la lezione che si merita. Alla prossima volta, funghetti!

I Segreti di Quake

Parte prima

I LIVELLI SEGRETI

Ha dunque inizio l'atteso speciale di Mega Console sui misteri di Quake, lo sparatutto in 3D più venerato dagli appassionati del genere con Saturn a carico (insieme a Duke Nukem, ovviamente). Cominceremo alzando il sipario sugli accessi nascosti di tutti i quattro livelli segreti, quindi proporremo la prima parte di una guida completa a tutti i segreti di ogni livello: conquistateli tutti e potrete godervi un finale speciale per gentile concessione di Lobotomy Software. Ora però bando alle ciance: armiamoci e... partite!

PRIMO EPISODIO: IL PURGATORIO

Il punto di accesso a questo stage segreto del Primo Episodio si trova nel quarto livello, il Grisly Grotto. In prossimità del punto in cui lo stage ha termine vi trovate ad attraversare un ponte sospeso sopra della melma verde. Raccolta la Nail Gun, due alcove poste sopra di voi su ciascun lato si dischiudono facendo uscire degli orchi armati lancia-granate. Toglieteli di mezzo e quindi salite con l'ascensore. Vi imbatterete così in tre cavalieri. Sul pavimento ci sono delle "Q" in legno: passate sopra ciascuno di essi per aprire dei buchi nella parete. Gettatevi dentro questi per entrare nelle alcove dalle quali sono usciti gli orchi che vi hanno attaccato prima. In ogni alcova c'è un interruttore: azionateli entrambi per rendere accessibile una caverna segreta nell'area allagata principale. Trovate questa caverna e scoverete il teletrasporto grazie al quale potrete raggiungere il Purgatorio, il primo livello segreto inserito da Lobotomy nella versione Saturn di Quake!





Il Purgatorio è il primo livello segreto... ed è un osso duro!

1



2



3



4



Passate sopra le placche, entrate nelle...

5



...alcove, quindi cercate la caverna segreta!

6



Ed ecco l'ingresso che vi serve!

SECONDO EPISODIO: IL VILLAGGIO DEGLI EWOK

Il secondo livello segreto programmato dai Lobotomy ha un nome davvero originale: Secret2. Noi l'abbiamo ribattezzato Villaggio degli Ewok per via della sua singolare architettura. Accedervi è molto difficile ma tutt'altro che impossibile. Il livello dal quale si accede al

1



2



3



4



5



6





7



8









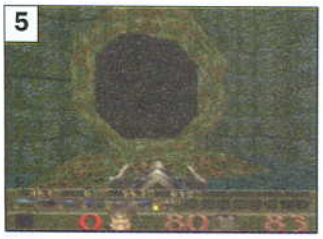
Villaggio degli Ewok è Crypt Of Decay (E2M3). Tutto ha inizio nella piccola stanza dove raccogliete la Gold Key. Quando la raccogliete, tre piccole alcove si dischiudono, dopodiché due Death Knights si materializzano. Indietreggiate e abbatteteli con diverse granate, quindi rientrate nella stanza. L'alcova sulla destra è singolare in quanto contiene una torcia. Sparate al lato posteriore dell'alcova e questo si dischiuderà svelando una parte segreta. Dentro c'è il bacino che conduce allo stage segreto. Tuttavia non potete ancora arrivarci. Proseguite per il livello. Passerete attraverso un corridoio con ordigni spara-chiodi montati sulla parete, quindi attraverserete un ponte sospeso sull'acqua con una torre al centro. Avrete poi da scegliere fra due percorsi, uno a sinistra e l'altro a destra: imboccate quello a sinistra. Sul soffitto dell'ultima stanza vedrete un simbolo di Quake in rosso: sparategli e scoprirete una stanza segreta. Dentro questa stanza c'è un tasto che rende accessibile il livello segreto. Ora tornate alla stanza della Gold Key, entrate nell'alcova sulla destra e gettatevi nel bacino. Troverete una nuova uscita: quella che conduce alla stanza con il teletrasporto speciale per il livello segreto. Peccato che in questo Villaggio degli Ewok manchino proprio... gli Ewok! Tranquilli, però, le solite tipologie di nemici ci sono tutte!





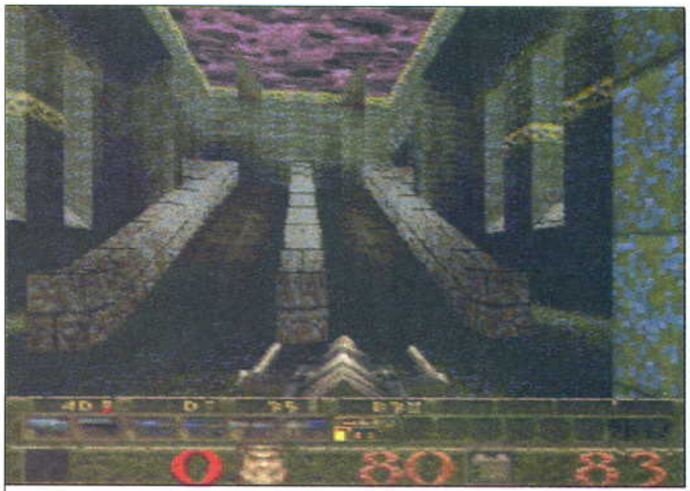






TERZO EPISODIO: CHE L'INCONTRO ABBIA INIZIO!

Il terzo livello segreto è uno dei migliori ed è anche il più facile da raggiungere, nonostante sia nascosto in uno dei livelli più difficili del gioco. Il punto di accesso a questo livello è infatti situato in The Tomb Of Terror (E3M4). L'accesso al livello segreto si trova proprio in fondo. Dopo aver finito con l'area del livello in cui vi servite degli ascensori fluttuanti, vi trovate a scendere un enorme scalone. Raggiuntone il fondo, uno Shambler si materializza davanti a voi. Togliere di mezzo questo mostro è chiaramente il vostro scopo primario. Quando l'avete liquidato, scendete le scale e quindi guardate dietro queste ultime. Sopra la lava c'è un piccolo viottolo di cemento sul quale potete saltare. Una volta atterrati, guardate di sotto: quello che vedete è il tunnel che conduce al livello segreto! Lo stage in questione, fra l'altro, è stupendo. In pratica si tratta di un ring per incontri di pugilato. Il computer sceglie un mostro



Il livello segreto ha inizio in questo atrio tenebroso...



Ed eccovi in diretta un incontro della Quake Monster Wrestling Federation! Non ci possiamo credere!

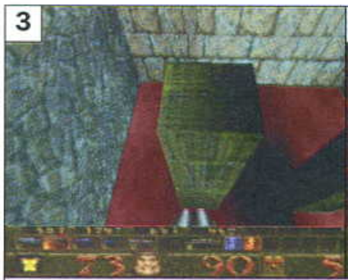
e quindi vi fa scegliere quello che dovrà cercare di batterlo. Tre vittorie e potrete recarvi all'uscita. Questo stage vi farà sicuramente divertire un mondo. Per noi, almeno, è stato così.

QUARTO EPISODIO: LA TOMBA ACQUATICA

Essendo l'ultimo, il quarto Episodio di Quake è il più difficile da scovare. Anzi, scovarlo è quasi impossibile. Quasi. Noi infatti sappiamo dove e come trovarlo. E' situato nel livello E4M5, Hell's Atrium. L'obbiettivo principale, in questo livello, è rintracciare la Silver Key e tornare con questa alla parte iniziale dello stage.









Saltate con precisione sui pali che affiorano dalla lava e raggiungerete l'ingresso segreto...

5



6



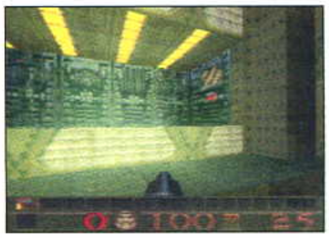
Watery Grave: un nome che è tutto un programma...

Inserite la chiave nella serratura e un sentiero che conduce all'uscita appare. Per il momento, però, lasciatelo perdere. Qualunque cosa facciate, NON usate la Chiave d'Argento sulla serratura. Recatevi invece alla fossa colma di lava e varcatela saltando su ognuno dei quattro pali che fungono da passerella. Sulla sinistra vedrete quindi un'altra porta che può essere aperta con la Chiave d'Argento. Entrate e voilà, eccovi il quarto livello segreto! Quest'ultimo stage è estremamente difficile ed è forse uno dei migliori livelli che Lobotomy abbia creato. Buona parte di esso è immersa nell'acqua: non a caso si chiama Watery Grave (tomba acquatica). A noi ricorda vagamente un certo livello difficile di Exhumed... solo che è molto, ma molto più difficile. Attenzione, dunque: attraversare questo livello è come firmare una condanna a cinque cambi di mutande!

I SEGRETI DEI LIVELLI NORMALI

Siete ancora lì o questo incredibile quartetto di livelli segreti vi ha già mandato in tilt? Bene, allora cuccatevi pure le aree segrete dei livelli ordinari!

E1M1: SLIPGATE COMPLEX



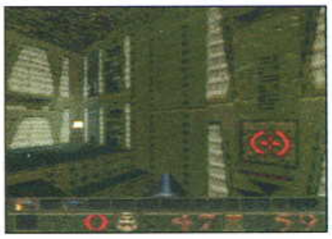


Area Segreta #1: Una bazzecola. Non appena entrate in scena, voltate a destra, saltate sulla sporgenza e sparate alla sua estremità. Sullo schermo vi viene persino mostrato cosa fare! Tuttavia, per dovere di cronaca, vi segnaliamo questo segreto lo stesso.





Area Segreta #2: Superato il ponte, varcate la porta. Sulla destra c'è una colonna che reca il simbolo della Terra: sparandogli addosso avrete la possibilità di saltare in alto per raggiungere la sporgenza. Su una delle pareti c'è un altro simbolo del nostro verde pianeta: sparategli e scoprirete un Quad Damage!



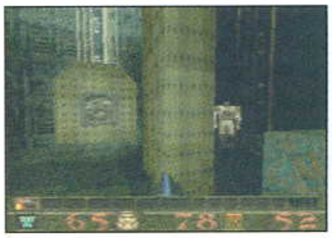


Area Segreta #3: Dietro l'angolo che segue al punto in cui avete scovato l'ultima area segreta dovete azionare un interruttore a muro per far abbassare un ponte: in questo modo potrete superare la melma. Recatevi al centro del ponte e voltatevi a sinistra. Sulla parete che avete di fronte vedrete un bersaglio rosso: colpitelo e un fucile a pompa nascosto apparirà a sinistra. Ottimo!





Area Segreta #4: Tornate al primo ponte che si trova sospeso sopra una fossa colma d'acqua. Tuffatevi nell'azzurro elemento e inoltratevi nella caverna sotterranea. In una delle rientranze troverete 100 unità bonus di energia: quanto basta per poter completare d'un fiato il resto del livello. Attraversate l'acqua e prendete l'ascensore per risalire al complesso originale (dove avete trovato la prima area segreta).





Area Segreta #5: Andate nel corridoio mostrato qui sopra. In un'alcova troverete una Bio-Suit (eccola lì, sulla destra!). Prendetela e saltate nella melma. Sotto vedrete un sentiero nascosto che potete seguire. Una volta riemersi potrete mettere le mani su una scorta di energia e degli scudi protettivi!

CASTLE OF THE DAMNED





Area Segreta #1: Avendo come riferimento il punto di partenza, gettatevi nell'acqua alla sinistra del ponte. Passate a nuoto sotto il ponte e sparate alla parete che avete di fronte: questa vi condurrà a una stanza segreta.





Area Segreta #2: Superate le pareti che sparano chiodi al vostro indirizzo, vi ritroverete sopra una fossa colma d'acqua presso un sentiero a forma di ferro di cavallo. Sulla parete vedrete un simbolo rosso: colpitelo per rivelare degli scudi di protezione gialli (meglio che li

prendiate finché siete qui), quindi gettatevi in acqua. Sotto il simbolo rosso c'è un passaggio che rappresenta un'area segreta e che riconduce al complesso principale.





Area Segreta #3: Tornati al tratto che sovrasta una sezione allagata, descritto nel paragrafo dedicato alla seconda Area Segreta, inoltratevi nel sentiero a forma di ferro di cavallo e andate avanti. Varcate la porta sulla sinistra. Nella stanza che ora occupate, sulla colonna centrale, troverete un interruttore segreto: premetelo e scoprirete un Quad Damage nascosto! E' meglio che teniate da parte questo Quad Damage finché non avete raccolto la Chiave d'Argento, dato che dietro la Porta d'Argento si nascondono degli esseri davvero abominevoli. Abbiate pazienza e poi potrete sfogare su di essi tutta la vostra furia omicida!

E1M3: NECROPOLIS





Area Segreta #1: Partendo dal primo stanzone nel quale avete eliminato gli orchi, inoltratevi nel sentiero a destra. Seguitando lungo questo percorso vi imbatterete in un ponte: qui gettatevi giù a sinistra e distruggete gli zombie (in realtà è meglio stare sopra e liquidare i morti viventi usando le granate). Proprio dietro di voi c'è una parete nascosta: sparatele e acquisirete una riserva di energia e delle munizioni. Vai così!





Area Segreta #2: Quando siete impegnati nella ricerca della Gold Key vi ritrovate a saltare giù in un tratto allagato infestato di zombie. Raccolta la chiave, dirigetevi verso la parete con uno zombie nell'angolo (nella foto). Al centro di quest'area, lasciatevi cadere in una buca sottomarina nascosta, dopodiché andate avanti a nuoto. Una volta riemersi, potrete raccogliere il Ring Of Shadows, che vi permetterà di annientare gli zombie rimasti in questa zona senza sforzi!





Area Segreta #3: In fondo al livello c'è una sezione con piattaforme sospese in alto dalle quali degli orchi vi gettano addosso delle bombe a mano. Toglieteli di mezzo e sparate ai due gargoyle sulla parete per abbattere le sbarre che vi impediscono di raggiungere lo scudo protettivo giallo. Sparate al lato posteriore del muro situato dietro lo scudo e scoprirete un teletrasporto grazie al quale potrete raggiungere le piattaforme dove giacciono i corpi ormai esanimi degli orchi.

E1M4: GRISLY GROTTO





Area Segreta #1: Varcate la porta che avete di fronte non appena entrate in scena. Sparate ai due simboli rossi. Tale operazione farà abbassare il soffitto permettendovi di mettere le mani su un provvidenziale scudo protettivo giallo. Per raccoglierlo dovrete saltare verso il basso, e sarà proprio questo a far materializzare l'area segreta! Ma il bello è che a trenta secondi di cammino da quest'area segreta ne troverete un'altra!





Area Segreta #2: Partendo dall'Area Segreta #1 seguite il sentiero nella caverna finché non raggiungete il grande lago. Tuffatevi nelle sue profondità ma non recatevi subito alla struttura. Esattamente alla vostra destra, sulla parete, c'è l'ingresso di una caverna nascosta: nuotate verso quest'ultima più in fretta che potete (dovreste vedere la superficie dell'acqua come nella schermata in basso a sinistra). Una scorta supplementare di razzi attende il vostro arrivo. Beh, non si tratta esattamente di una grande ricompensa ma il rinvenimento di tutte le cose nascoste nel gioco vi varrà un "premio" finale. Vale la pena farlo!





Area Segreta #3: Questa è bella! Dopo aver aperto la porta con la Silver Key andate a sinistra, attraversate la stanza con la melma e salite con l'ascensore. Sul terreno noterete dei simboli: passate sopra ognuno di essi e farete spalancare due pareti nascoste. Queste vi permetteranno di scendere alle alcove sottostanti dove gli orchi vi attaccavano. In fondo a ciascuna delle pareti laterali c'è un interruttore da azionare. Fatto ciò, un'altra caverna segreta si dischiuderà nel bacino principale situato presso il punto di partenza. Questa conduce nientemeno che al livello segreto del Primo Episodio.

E1M5: GLOOM KEEP



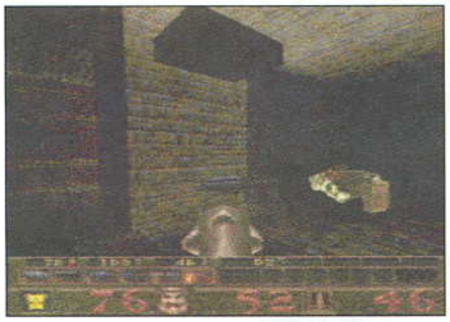


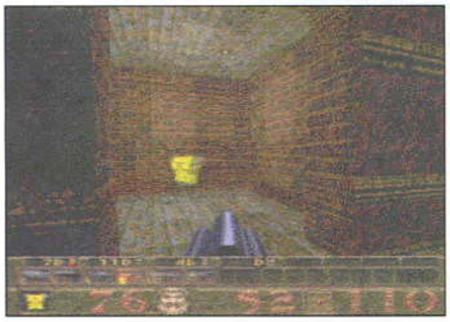
Area Segreta #1: Avendo come riferimento il punto di partenza, saltate giù dal ponte sulla destra. Sulla parete rocciosa c'è l'ingresso di una caverna nascosta che contiene 100 unità di energia e munizioni per la Chain Nailgun.





Area Segreta #2: Dal punto di partenza attraversate il ponte e andate a destra. Seguite il percorso finché non raggiungete una stanza con uno scalone in discesa al vostro cospetto e una parete sulla sinistra. Nell'angolo in fondo alla stanza c'è una piattaforma che ospita un orco. Saltate sopra la ringhiera dello scalone e quindi sopra la parete. Correte in avanti e balzate sulla piattaforma dell'orco. Ovviamente sarà meglio che costui venga ucciso anzitempo. Raccogliendo lo scudo giallo scoprirete l'area segreta.



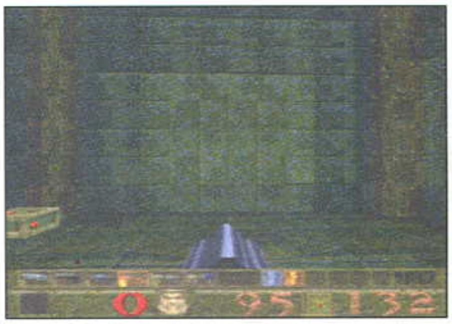


Area Segreta #3: Partendo dal sentiero a forma di «Y» con il lanciarazzi, inoltratevi nel sentiero a destra. Giungerete in una stanza con tre contenitori di energia sulla sinistra e un Perforator sulla destra. Raccogliete l'arma e subito dopo saltate in alto. Adesso andate dietro alla colonna e sparate alla parete: questa dovrebbe farsi da parte facendo venire alla luce uno scudo protettivo giallo. Accedere a quest'area segreta non è così difficile come nella versione PC: provate a sparare alla piccola sporgenza su cui dovreste saltare e assicuratevi che anche la parete dietro di essa riceva la sua razione di piombo. Presto quello scudo protettivo sarà vostro, credeteci!

Area Segreta #4: Imboccate l'uscita della stanza descritta nel paragrafo dedicato alla terza Area Segreta e proseguite finché non raggiungete il teletrasporto per Slipgate. La cosa più naturale sarebbe passarci sopra per proseguire col gioco. NON FATELO! Andate DIETRO lo Slipgate e passateci sopra da quella direzione: questo vi condurrà al tetto del castello vicino al punto di partenza e vi farà acquisire un Quad Damage... Occhio soltanto alla canaglia che si materializza giusto davanti a voi quando emergete dal teletrasporto.









Area Segreta #5: Questa si trova giusto in fondo all'estremità opposta del livello e vi mette perfettamente in condizione di affrontare lo stage successivo. Quando precipitate nel grande passaggio che conduce all'uscita del livello, guardate subito alle vostre spalle e sparate alla parete: questa dovrebbe subito farsi da parte offrendo alla vostra vista una Green Armour e un teletrasporto che conduce nuovamente al livello (nel caso abbiate necessità di raccogliere altra energia o abbiate mancato un'altra area segreta).

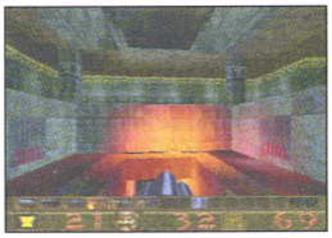
E1M6: THE DOOR TO CHTHON





Area Segreta #1: Dal punto di partenza saltate giù e imboccate il passaggio a sinistra. Entrate nella stanzetta che avete proprio di fronte e raccogliete il lanciarazzi. Ora sollevate lo sguardo verso il soffitto: dovreste vederci un simbolo in rosso di Quake. Sparategli e vedrete aprirsi una porta. Varcate quest'ultima e prendete l'ascensore per raggiungere i travicelli del tetto. In basso, a sinistra, c'è una sporgenza nascosta che su cui giace un Quad Damage.

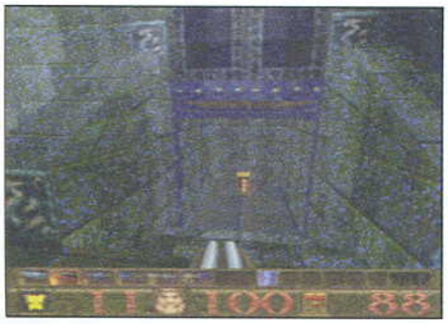
Area Segreta #2: Dietro l'angolo che segue alla stanza descritta nel paragrafo dedicato alla prima Area Segreta c'è un lungo passaggio in



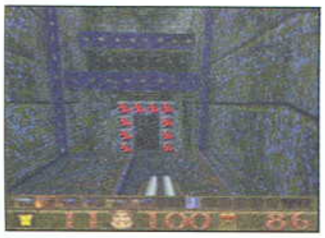


fondo al quale si trova un simbolo in rosso di Quake. Questo fa aprire nel terreno un varco che vi permette di gettarvi di sotto. Giù vi attende un altro passaggio. Imboccato il lungo passaggio (davanti a voi ci sono 100 unità di energia) vedrete una parete che vi insegue con l'intenzione di investirvi: effettuate una rapida fuga e tornate nell'area prima che il muro sia tornato indietro da dove era partito. Dietro a questo c'è un teletrasporto che vi permetterà di raggiungere un Perforator sospesa sopra lo scalone che conduce alla parete assassina.





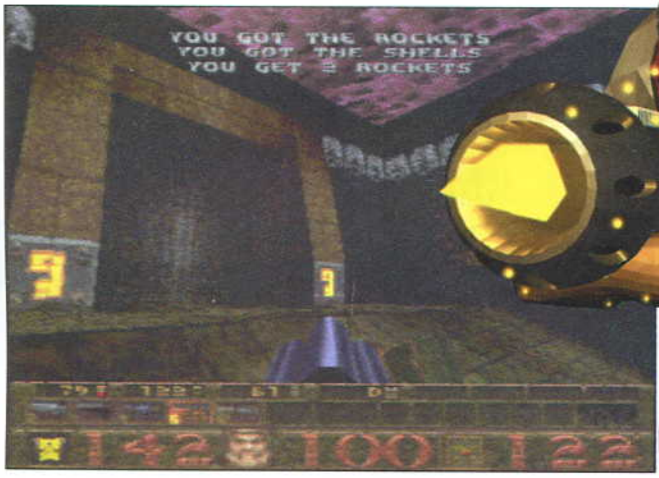
Area Segreta #3: Nella stanza che ospita la Porta della Silver Key, l'interruttore rosso di Quake e gli zombie, c'è un altro segreto da scoprire. Premete l'interruttore. Sulla colonna al centro della stanza davanti alla porta dovrebbe essere apparso un simbolo rosso: sparategli. A questo punto lo scalone dovrebbe farsi da parte offrendo alla vostra vista un'area segreta che contiene dei razzi. Abbiate però cura di non abbandonare quest'area troppo in fretta, altrimenti mancherete l'area segreta immediatamente successiva.





Area Segreta #4: Recatevi alla piccola alcova con i razzi scoperta nella terza Area Segreta. Non andatevene, ma aspettate che lo scalone riappaia di nuovo. Ciò coinciderà con la comparsa di un teletrasporto che vi permetterà di mettere le mani su 100 unità di energia... come ben dimostrano le schermate qui riprodotte. Dopo questo punto il livello diventa molto insidioso, quindi quelle 100 unità di energia in più fanno davvero comodo.

LIVELLO SEGRETO DEL PRIMO EPISODIO: IL PURGATORIO



Area Segreta #1: Come bere un bicchier d'acqua. Raggiunta la porta bloccata che richiede l'impiego della Gold Key, sparate alla parete situata esattamente di fronte ad essa: questa si farà da parte dando alla luce qualche utile oggetto fra cui un Quad Damage. Yeah!





Area Segreta #2: Nell'area con le rampe discendenti dove ci sono da azionare due interruttori, fate fuori gli zombie e quindi sondate i confini dell'area. In alto c'è una piccola sporgenza che sovrasta questa zona. Seguitela e sparate alla parete in fondo, così scoprirete l'area segreta.



Area Segreta #3: Durante la corsa in salita per impadronirvi della Silver Key avanzerete lungo una rampa sospesa sopra la lava. Guardando verso il basso vedrete una sporgenza su cui giace una riserva di energia. Saltate giù per raggiungere detta sporgenza. Qui troverete una porta che conduce a qualche utilissimo power-up. Il fatto è che a questo punto tutti i mostri saranno stati già uccisi, per cui il Pentagram risulterà del tutto inutile. Forse potreste accedere a quest'area segreta un po' prima. Noi, comunque, l'abbiamo scovata in questo modo.





MEGA market

VENDO Saturn (PAL) con giochi (**Sega Rally**, **Tomb Raider**, **Resident Evil** etc.); Saturn + 4 giochi a £. 290.000; Saturn + 6 giochi + cartuccia RAM + adattatore a £. 410.000; Saturn + 10 giochi a £. 590.000. I prezzi non sono trattabili. Spese di spedizione escluse.
- TIZIANO, Tel. 0331/668020

VENDO per Nintendo 64 PAL i seguenti giochi: **Duke Nukem**, **GoldenEye**, **Lamborghini**, **I.S.S. 64** a £. 80.000 ciascuno (solo zona Milano).
- ROBERTO, Tel. 02/8255438 (dopo le 20.30)

VENDO Game Boy Pocket a £. 60.000 e cartuccia **Tin Tin In Tibet** a £ 25.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per PlayStation: **Dark Stalkers** (PAL) a £. 40.000, **Rage Racer** (PAL) a £. 50.000, **Dragon Ball Final Bout** (JAP) a £. 95.000. Sono anche disposto a scambiare **Dark Stalkers** con **Suikoden** oppure con **Command & Conquer**.
- ENZO, Tel. 071/64019

VENDO Sega Megadrive + Mega 32X + cavo scart + joypad + MegaKey, con le seguenti cartucce per M32X: **Virtua Racing Deluxe**, **Doom**, **Star Wars Arcade**, **Metal Head**. Inoltre vendo anche le seguenti cartucce per Megadrive: **NBA Live 97** (con roster aggiornati al '98), **Toy Story**, **Theme Park**, **Story Of Thor**, **Light Crusader**, **Super Street Fighter II**, **FIFA International Soccer**, **Sonic 1-2**, **World Cup Italia 90**, **Turbo Outrun**, **Outrun**, **Streets Of Rage**, **Sparkster Rocket Knight Adventures**, **Thunder Force III** e **Aladdin**. Tutto vendibile in blocco a £.250.000. Vendo anche **Wing Commander III** per PlayStation a £ 35.000.
- MARC RIZZI, Tel./Fax 051/6957192 (dopo le 17.00)

VENDO Sega Game Gear + cartuccia gioco **Columns** + adattatore AC-DC + cuffie + Master Gear Converter + cartuccia MS **R*Type** + cartuccia MD **Monster World IV**, tutto a £. 90.000. Massima serietà.
- GIULIANO ISOLANI, Tel. 0187/627908 (ore serali, dopo cena)

CERCO disperatamente, allo scopo di completare la mia collezione, i numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 di **Super Console** e i numeri 1, 2, 4, 5, 9, 13 di **Consolemania**. Sono disposto a pagarli anche £. 10.000 l'uno, purché siano in condizioni perlomeno accettabili. Chiunque li possegga è pregato (in ginocchio) di telefonare al numero sottoindicato.
- ROBERTO, Tel. 02/90360176 (dalle 13.00 in poi)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO CD e cartucce per Saturn, Neo-Geo CD e Nintendo 64 di qualsiasi versione (a disposizione svariati titoli come ad esempio **GoldenEye**, **Extreme G**, **Bomberman 64**, **Manx TT**, **Sega Rally**, **Samurai Spirit 4** e tanti altri). Inoltre cerco disperatamente un **Neo-Geo CDZ**.
- MATTEO, Tel. 051/722084 (ore pasti) oppure 0335/8213767

SCAMBIO/VENDO per Nintendo 64 **Diddy Kong Racing** con **Yoshi Story** o **F-Zero 64**.
- GIOVANNI, Tel. 0575/354595 (ore 20.00)

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn: **Street Fighter Alpha 2** (versione USA) a £. 40.000, Contra: **Legacy Of War** (versione USA) a £. 50.000, **Die Hard Arcade** (versione europea) a £. 40.000, **Road Rush** (versione europea) a £. 40.000. Cerco inoltre, in qualsiasi versione, **Discworld 1**, **Metal Slug**, **Resident Evil**, **Dragon's Lair 2**. Vendo inoltre per Nintendo 64 (versione europea) **I.S.S. 64** a £. 80.000 e **Turok** a £. 90.000.
- Tel. 0330/357965

VENDO/SCAMBIO/CERCO giochi per Nintendo 64. Vendo i seguenti giochi: **Super Mario 64** (versione USA, £. 90.000); **Turok Dinosaur Hunter** (versione giapponese, £. 95.000); **I.S.S. 64** (versione GIG, £. 110.000); **GoGo Troublemaker** (versione giapponese, £. 99.000). Sono disposto anche a scambiarli con altri giochi che proporrete voi. Inoltre cerco titoli sempre per Nintendo 64. Massima serietà. No perditempo. Annuncio sempre valido e per tutta l'Italia.
- PIERO, Tel. 0964/733105 (ore pasti o dalle 20.00 in poi)

VENDO per Saturn i seguenti giochi (usati pochissimo per cui come nuovi) a £. 50.000 cadauno oppure in blocco a £. 100.000: **FIFA '97**, **Street Racer**, **Worldwide Soccer '97**. Eventualmente sono disposto pure allo scambio.
- MARCO, Tel. 0375/41407

VENDO per Nintendo 64 **Mortal Kombat Trilogy** versione PAL a £. 100.000 intrattabili oppure lo scambio con un gioco giapponese o americano (non PAL) tra: **Star Wars**, **Wave Race**, **Doom**, **Turok**. Cerco giochi giapponesi o americani usati e uno SNES (qualsiasi versione) a £. 50.000 MAX. Massima serietà. Avviso valido per il Salernitano.
- NANDO, Tel. 0828/53589 (dalle 14.30 in poi)

VENDO per Megadrive europeo le seguenti cartucce a £. 30.000 l'una: **Turtles The Hyperstone Heist**, **Streets Of Rage II**, **Sonic 2**, **Ristar**, **Mazin Saga**. Sono disposto a scambiarle con i seguenti giochi, preferibilmente in versione europea: **Sparkster**, **Dynamite Headdy**, **International Superstar Soccer Deluxe**, **Shining Force**. Sono disposto anche a comprarli a max £. 40.000.
- ANDREA, Tel. 0578/738759 (ore serali)

CEDO in regalo **Pilotwings 64** (PAL), purtroppo privo di imballo e booklet, a chi cortesemente mi fa fotocopiare il libretto di **Super Mario 64** e **Turok** in italiano. Scambio inoltre **Killer Instinct Gold** (PAL). Preferibilmente zona prefisso telefonico.
- MASSIMILIANO CROCE, Via G. Balbi 20/2, 16037 Riva Trigoso (GE); Tel. 0185/480196

VENDO la console **Super Nintendo** con un joystick e con tre giochi: **Biometal**, **Power Ranger Fighting Edition** e **Super Mario All-Stars**. Il tutto in blocco a £. 200.000.
- ENZO, Tel. 0141/538339

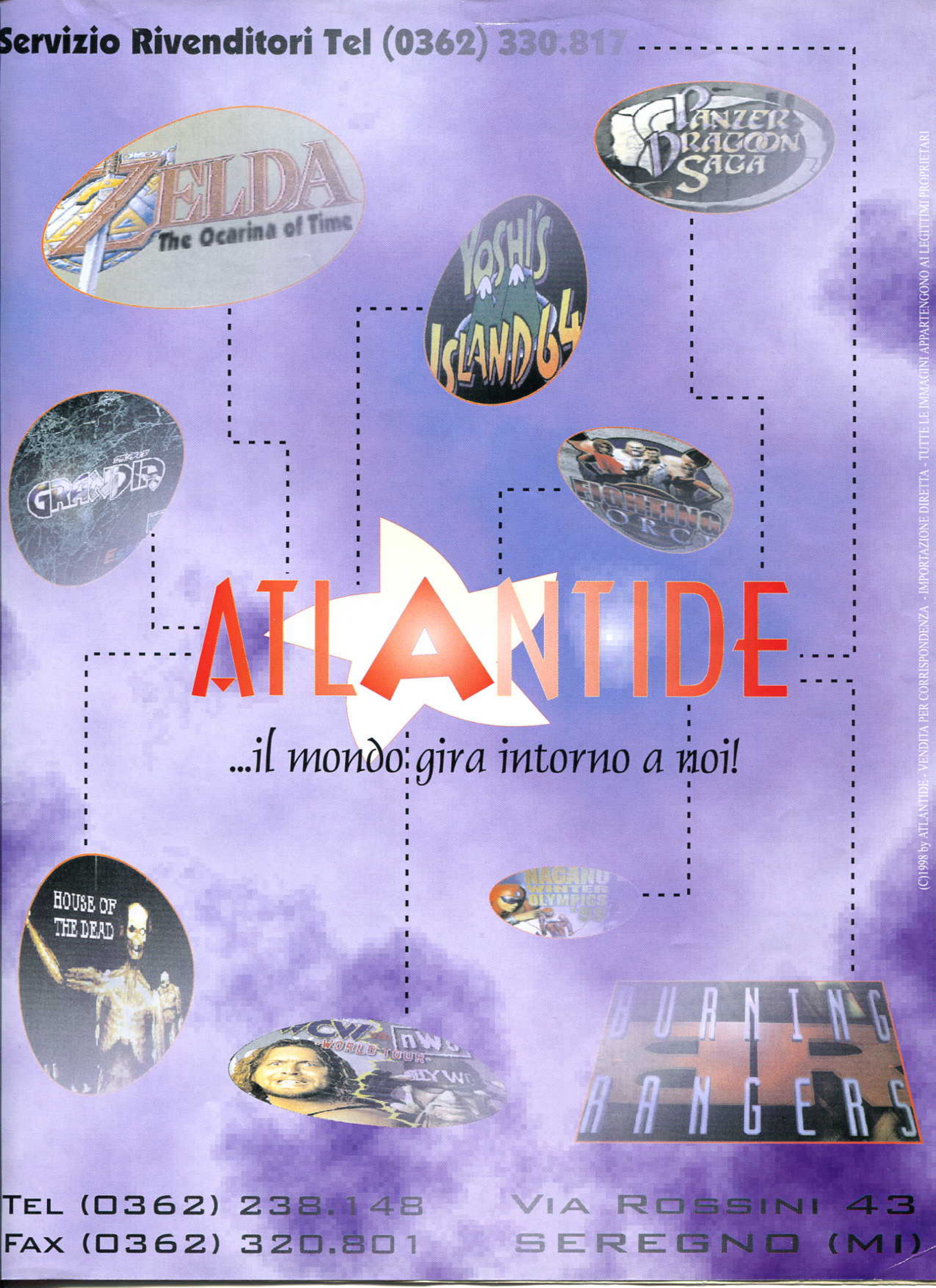
VENDO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **Mario Kart 64** (PAL) a £. 80.000, **Star Wars: Shadows Of The Empire** (PAL) a £. 50.000, **War Gods** (USA) a £. 50.000.
- LORENZO, Tel. 0471/263587

CERCO giochi per Sega Genesis 32X e 32XCD (anche in versione giapponese) come: **Mortal Kombat II** (32X), **Kolibry** (32X), **Star Wars Arcade** (32X), **Soulstar X** (32X), **Midnight Raiders** (32XCD), **Surgical Striker** (32XCD), **Corpse Killer** (32XCD), etc... I giochi devono essere compresi di istruzioni ed imballi originali, tutto in ottime condizioni.
- GIANLUCA, Tel. 0861/592070 (ore pasti)

VENDO per Super Nintendo il gioco **Killer Instinct** (USA) a £. 60.000 trattabili.
- GERARDO, Tel. 0771/57616

VENDO i seguenti giochi per Saturn europeo: **Virtua Cop 1** (£. 40.000), **Shinobi X** (£. 50.000). Annuncio sempre valido.
- SIMONE, Tel. 081/5866026 (dalle 9.00 alle 22.30)

VENDO/SCAMBIO giochi per Saturn e Nintendo 64. Per Saturn: **Virtua Cop**, **Quantum Gate**, **Virtua Fighter 2**, **Space Hulk**, **Tomb Raider**, **Victory Goal**, **Soviet Strike**, **Wipeout** ed altri. Per Nintendo 64: **Super Mario 64**, **Mario Kart**, **Star Wars**, **FIFA 64**, **Killer Instinct**, **Blast Dozer**, **MRC**. Inoltre cerco **CD per PS-X**.
- Tel. 0347/2516784


Servizio Rivenditori Tel (0362) 330.817
ZELDA
The Ocarina of Time
PANZER DRAGOON SAGA
YOSHI'S ISLAND 64
GRANDIA
FIGHTING FORCE
NAGANO WINTER OLYMPICS '98
ATLANTIDE
...il mondo gira intorno a noi!
HOUSE OF THE DEAD
WCW vs nWo WORLD TOUR
BURNING RANGERS
TEL (0362) 238.148
FAX (0362) 320.801
VIA ROSSINI 43
SEREGNO (MI)
(C)1998 by ATLANTIDE - VENDITA PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

tutti lo dicono,
noi lo siamo.



numero 1
nei giochi d'importazione con oltre
1000
titoli a catalogo.

SEGA SATURN
PlayStation
NINTENDO64

160 m.q. di negozio a vostra completa disposizione.

videogames centre
SONY ed HALIFAX per i giochi europei.

spedizioni in 24 ore garantite iso 9002.



distributori all'ingrosso di:

Acclaim
Codemasters
BANDAI
CORE
ocean
PSYGNOSIS
LUCAS Arts

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY